

PEŁNA WERSJA
MOCNEJ STRATEGII



POLSKA WERSJA

8.99
W TYM 7% VAT

GRY KOMPUTEROWE

NUMER 8/2003 INDEX 324329 ISSN 1230-9044 CENA 8,99 ZŁ

www.strategyfirst.com
DRAGON THRONE
BONUS

www.strategyfirst.com
DRAGON THRONE
GRA
Bitwa o Czerwone Klify

WEWNĄTRZ PEŁNA INSTRUKCJA DO GRY!

DRAGON THRONE
BITWA O CZERWONE KLIFY
Instrukcja do gry

2xCD

SOLUCJA DO DARKENED SKYE

CGS



Od Redakcji

Kolejny wakacyjny numer Gier Komputerowych, choć ukazał się z lekkim poślizgiem spowodowanym niewielką przerwą urlopową załogi, przenosi Wam kolejną rozbudowaną i zajmującą grę. Dragon Throne przeniesie Was do starożytnych Chin, a konkretnie do roku 208 naszej ery kiedy to ważyły się losy Cesarstwa. Ta znakomita gra w polskiej wersji językowej dołączona do tego numeru czasopisma pozwoli miło spędzić ostatnie dni wakacji. Dragon Throne: Bitwa o Czerwone Klify to klasyczna strategia czasu rzeczywistego tzw. RTS w którym będziesz musiał wykazać się umiejętnościami logicznego myślenia, przewidywania i smykałką ekonomiczną. Szczegółową instrukcję wyjaśniającą zasady gry znajdziecie w środku numeru, jednak powodzenie kampanii zależy wyłącznie od Was.

Ulegając licznym prośbom naszych Czytelników, w tym numerze zamieściliśmy solucję, czyli sposób ukończenia gry przygodowej Darkened Skye, którą zamieściliśmy w poprzednim numerze. Wiemy, że gra bardzo się podobała, ale sprawiła też trochę problemów, stąd nasza szybka reakcja. Mamy nadzieję, że z Dragon Throne poradzicie sobie koncertowo. Życzymy miłej zabawy i do następnego spotkania za miesiąc.

SPIS TREŚCI

GRY KOMPUTEROWE, EDYCJA ZWYKŁA
ISSN 1230-9044, INDEX 324329

WYDAWCA
CGS, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
Tel. (22) 815-42-20 (godz. 9,00-16,30),
Fax (22) 812-68-29, e-mail: cgs@cgs.com.pl;
www: http://cgs.com.pl

REDAKCJA
Marek Suchocki - red. Naczelny
Dariusz Kazik - Z-ca red. Nacz., Marcin Jaśkaczek

REKLAMA I MARKETING
Przemysław Gorący, e-mail: pgoracy@cgs.com.pl

WSPÓŁPRACA
Sebastian Szczepaniak, Robert Kucharski,
Arek Kowalczyk, Jacek Pietruszczak

REKLAMACJE
Prosimy przesyłać na adres: jasio@cgs.com.pl

w skrócie

GEFORCE FX 5700

Trwa batalia między dwoma najbardziej znaczącymi producentami kart graficznych. Podczas gdy kanadyjska firma ATi szczyci się swoim Radeonem 9600 Pro, NVidia planuje na koniec sierpnia premierę karty GeForce FX 5700. Najnowszy GeForce będzie korzystał z chipsetu NV36 i ma być szybszy niż GeForce FX 5600, szczególnie jeśli chodzi o Pixel Shading, a nawet od wspomnianego Radeona 9600 Pro. Karta zbudowana w technologii 0.13 μ będzie składała się z 84-ech milionów tranzystorów. Chipset taktowany jest zegarem 500 MHz, zaś pamięć z częstotliwością 650 MHz. FX 5700 będzie posiadał cztery jednostki renderujące i 256-bitowy kontroler pamięci. ATi jednak nie przygląda się biernie i szykuje się do wypuszczenia swojego Radeona 9800 Pro. Fascynująca bitwa, nieprawdaż?

ABIT IC7-MAX3

W piątek 25 lipca odbyła się premiera najnowszej płyty głównej firmy Abit. Abit IC7-MAX3, bo o niej mowa, została oparta na chipsecie Intel 875P i obsługuje najnowsze procesory Intela o kodowej nazwie Prescott. Płyta wyposażona jest w cztery banki pamięci DDR SDRAM, gigabitowy LAN oraz zintegrowaną, 6-kanałową kartę dźwiękową. Całkowitą nowością jest obsługiwana przez najnowszego Abita funkcja Secure IDE, która to ma na celu zablokowanie dostępu do danych w przypadku kiedy system uzna to za niebezpieczne.

NOWA NAGRYWARKA DVD X 8

W przeciwieństwie do wysokich cen kart graficznych, ceny nagrywarek DVD idą w dół. A przynajmniej niektórych firm. I tak na przykład we Francji ukazała się multiformatowa (DVD-R/RW/+R/RW) wypalarka firmy Ilsonic w cenie 195 Euro. Pomimo, iż w Polsce firma ta jest raczej mało znana, nie znaczy to wcale, że jej produkty należą do drugiej kategorii jakościowej. Zapis płyt DVD-R/+R odbywa się z szybkością x8, natomiast zapis DVD-RW z prędkością x2. Najważniejsze jednak jest to, iż istnieje duże prawdopodobieństwo rychłej obniżki cen nagrywarek przez innych producentów.

HERCULES 3DPROPHET 9200SE

Jeszcze przed zakończeniem wakacji, na rynku powinna ukazać się najnowsza karta Herculesa oparta o rdzeń ATi Radeon 9200SE. Karta wyposażona będzie w 128 MB pamięci DDR taktowanej zegarem 166 MHz i działać będzie w standartach AGP x2, x4 i x8. Rdzeń najnowszego Herkulesa taktowany jest zegarem 200 MHz. Kartę wyposażono również w wyjścia D-Sub, DVI-I, oraz TV Out. Cena tego cacka ma wynosić 79,90 Euro.

COMMAND & CONQUER GENERALS: ZERO HOUR

- WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
- DYSTRYBUCJA PL: CENEGA POLAND
- PREMIERA: IV KWARTAŁ



Na jesień tego roku zaplanowano wydanie pierwszego dodatku do znanego chyba każdemu szanującemu się strategowi "erteesa" Command & Conquer. Właściwie chodzi o trzecią część serii, czyli Generals" i o przygotowywany do niej add-on zatytułowany "Zero Hour" (nazwa robocza).

Dodatek ten wniesie do gry trzy nowe kampanie złożone z 15 misji po 5 na stronę, czyli Chiny, USA i GLA (Global Liberation Army), kilka jednostek (US Spectre Gunship), nowe rodzaje broni, oraz tryb Generals Challenge, który umożliwi graczowi poprowadzenie rozgrywki przeciwko 9 najlepszym generałom świata. Poza trzema głównymi stronami konfliktu będziemy mogli napotkać budynki i jednostki komputerowego, neutralnego gracza. Budynki te można oczywiście zniszczyć tak, jak każdą inną strukturę, jednak warto pomyśleć o zdobyciu ich i wykorzystania do własnych celów. Warto dodać, że podobnie jak w podstawie, w "Zero Hour" będziemy mogli nacieszyć nasze oczy sekwencjami filmowymi wkomponowanymi w rozgrywkę. Tym razem jednak, producenci gry (firma EA LA) poprosili o pomoc specjalistów od efektów specjalnych dla wielkich, kinowych produkcji. Zaprosili do współpracy zespół, który pracował przy scenach akcji w takich filmach jak Armageddon, czy Pearl Harbour.







Ponad to należy wspomnieć o 25 nowych mapach przeznaczonych dla rozgrywki w trybie multi-player. Jak widać "Zero Hour" będzie obfitować w masę atrakcji znacznie urozmaicających podstawową wersję gry, ale na premierę musimy poczekać jeszcze kilka miesięcy.

CELLMONS

- WYDAWCA: NIEZNANY
- DYSTRYBUCJA PL: NIEZNANA
- CENA: NIEZNANA





Wydawałoby się, że w świecie komputerowej rozrywki wymyślono już wszystko.

Pomysł na Cellmons wywodzi się z gier CCG, zapoczątkowanych przez Magic The Gathering. Będąc użytkownikiem platformy Cellmons uzyskujesz dostęp do niej poprzez komputer mający połączenie z internetem, ale także poprzez obsługujący Javę i GPRS (czyli praktycznie każdy nowej generacji) telefon komórkowy. Rozgrywka toczyć się będzie na tych samych zasadach, a ranking jest tylko jeden i uwzględnia dokonania z obydwu możliwych dróg dostępu. Przerywając toczenie bitew przez telefon, przesiąść się można do komputera i tam grę kontynuować.

Fabuła gry oparta jest na wielkiej wojnie toczonej w świecie Etherii, krainy magicznych mocy, gdzie życiem i śmiercią rządzi Esencja - prapoczątek istnienia. Mieszkańcy Etherii zapragnęli opanować Jej moc dla własnych celów, ale jak w wielu innych miejscach, znaleźli się też tacy, którzy marzyli o podbiciu spokojnego niegdyś świata i zniewoleniu pozostałych mieszkańców. Tak też zrodził się wiek konfliktów i walk toczonych przez pięć Szkół powstałych dla pięciu różnych idei wykorzystania mocy: Szkoła Kapłaństwa, Nekromancji, Walki, Żywiołów i Magii. Postacie - Cellmony, które reprezentują gracza w rozgrywkach, przynależą do poszczególnych Szkół, czerpią z ich dokonań i możliwości, ale też posiadają charakterystyczne dla szkoły ograniczenia.

Gracz w obecnej wersji Cellmons ma prawo do zdefiniowania 10 postaci wywodzących z wybranych przez siebie Szkół, którymi wedle własnego uznania wyzywa na pojedynki i przyjmuje wyzwania od innych graczy. Więcej informacji znajduje sie na stronie www.cellmons.com

CIVILIZATION III: CONQUEST





Oto szykuje nam się kolejny "Expansion Pack" do jeszcze jednej, niezwykle popularnej gry. Tym razem do Cywilizacji, a konkretnie jej trzeciej części. Dodatek opracowany przez firmę Firaxis będzie zatytułowany "Conquest".

Conquest rozszerzy podstawową wersję gry o dziewięć scenariuszy i trzy tutoriale, które podpowiedzą jak prowadzić rozgrywkę w nowych obszarach geograficzno-historycznych. Poza tym, udostępni nam trzy nowe rasy, a właściwie cywilizacje, czyli Hittle, Sumeryjską i Angielską co podniesie ich liczbę do 31.

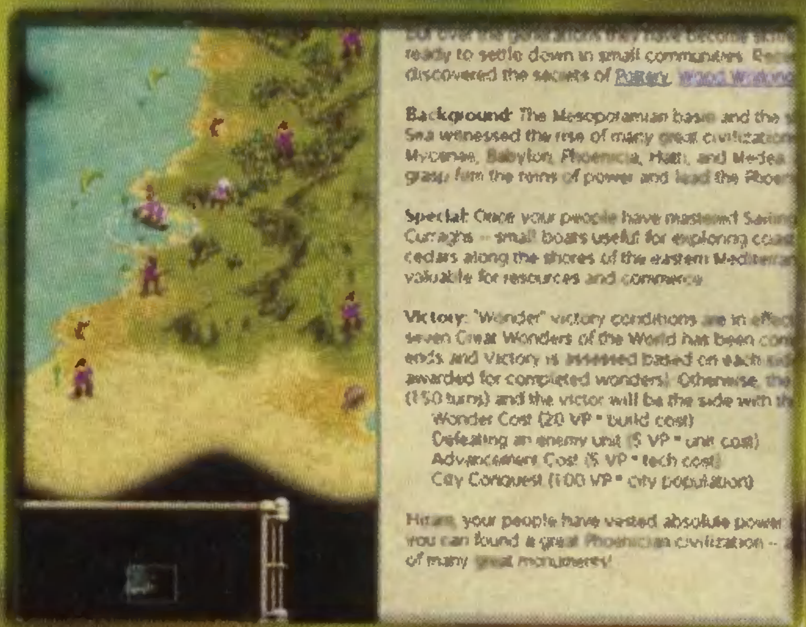
Każdy z nowych scenariuszy rozgrywać będziemy w innym rejonie świata, a każdy z nich posiadać będzie inne cele warunkujące zwycięstwo.

I tak na przykład, aby wygrać scenariusz umiejscowiony na terenach otaczających dolinę Tygrysu i Eufratu będziemy musieli wybudować wszystkie Siedem Cudów świata.

Scenariusz mezoamerykański doskonały jest dla graczy lubiących się w rozgrywce otoczonej bardziej pokojową atmosferą. Z kolei Sengoku to scenariusz osadzony w Japonii, a jego akcja rozgrywa się w latach 1467-1603.

Kolejny scenariusz symuluje przebieg działań wojennych na Pacyfiku, oczywiście podczas II Wojny Światowej. Dodano również dwa nowe ustroje polityczne: faszyzm i znany choćby z pierwszej części gry "Feudalizm".

Jeżeli poziom trudności podstawowej edycji gry był dla kogoś zbyt niski, to śpieszę z informacją, że Conquest dołoży dwie opcje dotyczące właśnie jego. Demigod i Sid powinny przyczynić się do zmiany zdania strategów sądzących, że "Civilizacja" jest zbyt łatwa.



To tylko część atrakcji, w które obfitować będzie "Civilization III: Conquest", jednak aby odkryć wszystkie możliwości tegoż programu, będziemy musieli poczekać do dnia jego premiery.

- WYDAWCA: INFOGRAMES
- DYSTRYBUCJA PL: NIEZNANA
- PREMIERA: PAŹDZIERNIK

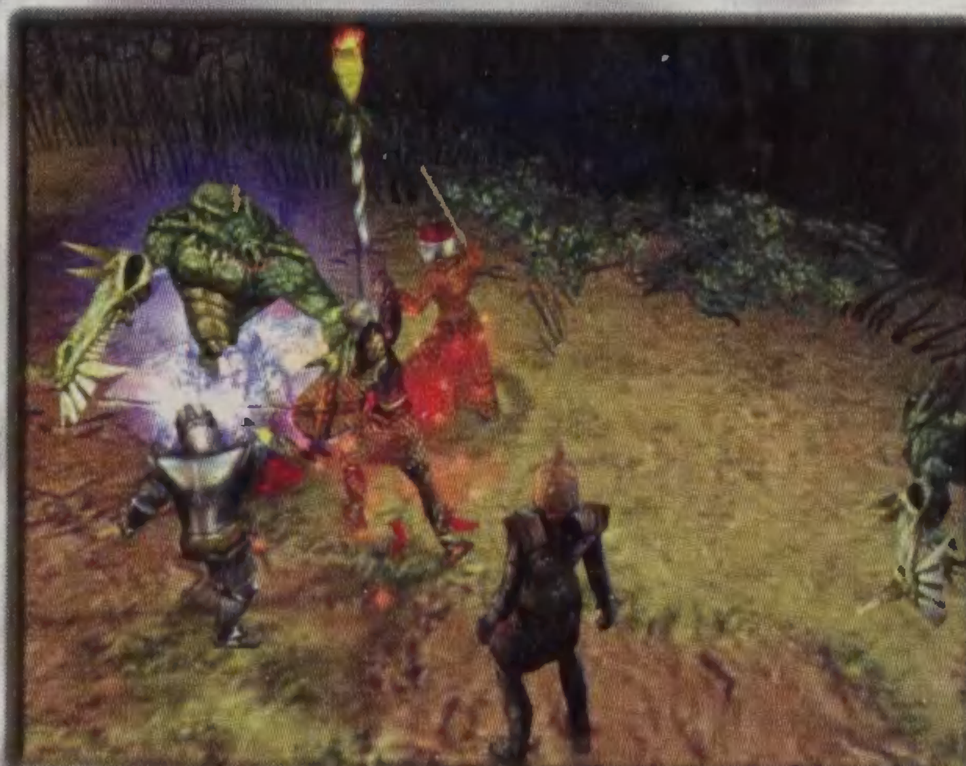


DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA

- WYDAWCA: MICROSOFT
- DYSTRYBUCJA PL: APN PROMISE
- PREMIERA: IV KWARTAŁ

I jeszcze jeden dodatek, bądź co bądź do niezłej grierki. Mowa o "Dungeon Siege", czyli może nie najlepszym jeżeli chodzi o konstrukcję i fabułę, ale za to bardzo pięlnie wyglądającym "erpegu".





Zresztą zdania na jego temat bywały bardzo podzielone. Jedni zachwycali się właśnie sednem gry, inni chwalili ją jedynie za oprawę artystyczną.

Tak, czy inaczej gra swoich fanów ma i to przede wszystkim dla nich, producent, czyli firma Gas Powered Games opracowuje dodatkowy krążek, zatytułowany "Legends of Aranna".

Jako dodatek program ten nie zmieni oczywiście grafiki, nie ulepszy fabuły, ani nie przebuduje rdzenia gry, jednak dołoży kilka elementów, które sprawią, że gra stanie się bardziej atrakcyjna.

Miłośnicy "Dungeon Siege" będą mogli liczyć na zupełnie nowe obszary (w tym olbrzymią dżunglę), na wiele nowych czarów (ponad 70), przedmiotów i stworów. Ponadto dołożona będzie nowa postać - półolbrzym, którego będziemy mogli wybrać kreując na początku gry własnego bohatera.

Historia opowiadana w "Dungeon Siege: Legends of Aranna" mimo, iż odbywa się na tym samym kontynencie co w podstawowej edycj gry, jest zupełnie nowa. Questy wykonywane pośród nowych, bardziej dopracowanych lokacji w towarzystwie nieznanych wcześniej bohaterów niezależnych, znacząco wpłyną na odświerzenie fabuły nie najnowszej w końcu gry.







MALL TYCOON 2

Na rynku ukazało się dotychczas wiele gier z rodzaju "tycoon", jak choćby słynny "Railroad Tycoon", "Monopoly Tycoon", "Car Tycoon," czy wreszcie "Mall Tycoon". Ten ostatni z wymienionych tytułów już niedługo doczeka się sequela, o którym warto powiedzieć kilka słów.

"Mall Tycoon 2" będzie szczegółową symulacją funkcjonowania centrum handlowego, w której gracz otrzyma możliwość zarządzania nim niemalże w każdym aspekcie.

Znacznie poprawiona względem pierwszej części gry grafika 3D, stworzona na engine wykorzystującym technologię Criterion's Renderware zagwarantuje niezwykle wysoką jakość obrazu, natomiast poprawiona sztuczna inteligencja, nowe elementy gry i przerobiony od podstaw interfejs użytkownika powinny pozytywnie wpłynąć na jakość rozgrywki. Do dyspozycji gracza oddano ponad 70 unikalnych COMMODITIES, więcej niż 60 sklepów i stoisk, oraz personel podzielony na sześć kategorii.

Ponadto istnieje możliwość oglądania środowiska z perspektywy pierwszej osoby, oczywiście oczami naszych pracowników. Atrakcją okażą się również dekoracje sezonowe, którymi będziemy mogli przyozdobić nasze centrum.

Jako ciekawostkę powiemy, że wygląd centrów handlowych odpowiada wyglądem prawdziwym budowlom, a dźwięki wykorzystane w grze są stworzone na podstawie rzeczywistych odgłosów.

Gra ukaże się na sklepowych półkach na gwiazdkę.

w skrócie

CZY NADSZEDŁ KONIEC SERII HEROES OF MIGHT AND MAGIC?
Dotarła do nas zła wiadomość odnośnie najnowszej, piątej części gry Heroes of Might and Magic. Otóż studio New World Computing należące do firmy 3DO, czyli producent serii, 18-go lipca zakończyło swą działalność, a ludzie pracujący przy projekcie gry odeszli do innych developerów. Wygląda na to, że czwarta edycja Heroes'ów jest zarazem ostatnią, co zmartwi zapewne całą rzeszę oczekujących na kolejną edycję wielbicieli tej doskonałej gierki. Za taki stan rzeczy w dużej mierze odpowiedzialne jest piractwo. Pieniądze ze sprzedaży "lewego" oprogramowania nie trafiają do kieszeni producenta, a nikt nie chce przecież pracować za darmo... Pomyśl czasami o tym!

NBA 2004

- WYDAWCA: EA SPORTS
- DYSTRYBUCJA PL: CENEGA POLAND
- PREMIERA: IV KWARTAŁ

Już wkrótce amerykańska firma EA Sports wyda najnowszą grę z cyklu NBA.

Przyzwyczailiśmy się już do faktu, że każda kolejna część serii prezentuje się ładniej od swojej poprzedniczki, ale tym razem będziemy mieli do czynienia z prawdziwym majstersztykiem. Wygląd zawodników, parkietów jak i całych hal, jak widać na załączonych obrazkach, po prostu zwala z nóg. Pod względem oprawy wizualnej NBA szybkimi krokami zbliża się ku perfekcji. No, może lekko przesadziliśmy, ale przyznać należy, że gierka wygląda nieziemsko.



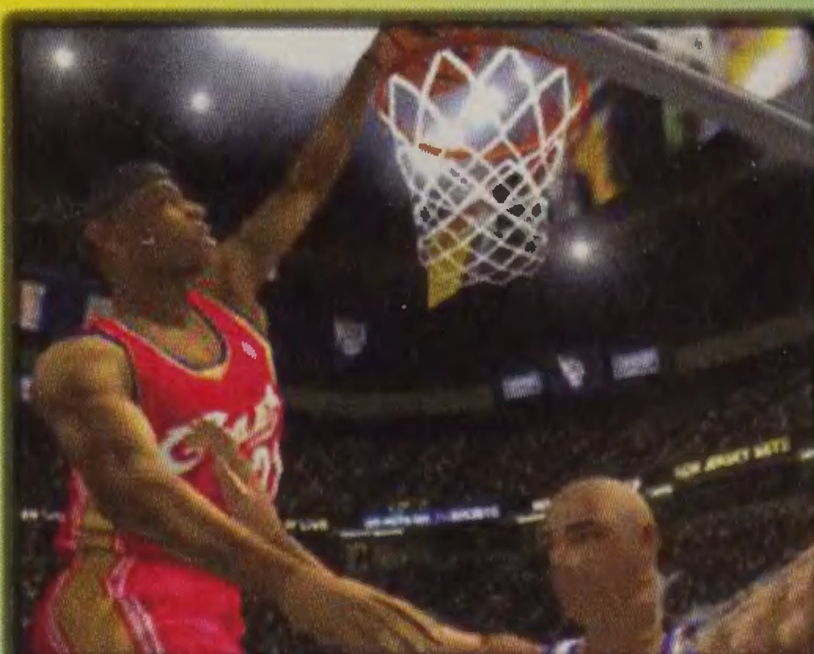


Oczywiście gry z tej serii nie należą do tych pozycji, w których grafika musi nadrabiać słabiutką stronę merytoryczną czy po prostu grywalność. Wręcz przeciwnie, fani cenią je właśnie za to.

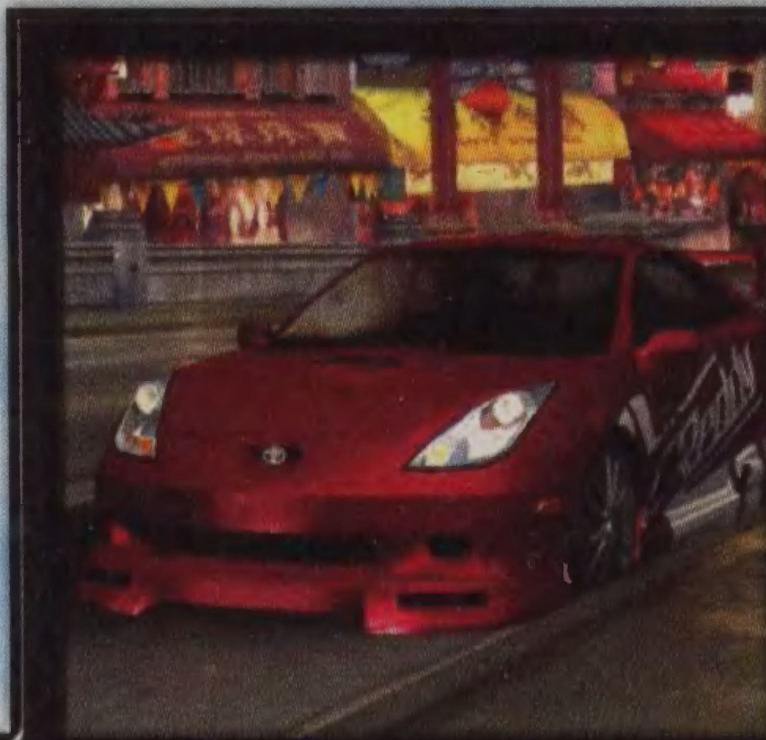
NBA 2004 to zaktualizowana, zupełnie świeża baza danych dotycząca zawodników, nowe akcje na polu gry, jeszcze bardziej realistyczne zachowania koszykarzy, którzy reagują odpowiednio do Twoich poczynań na parkiecie, oraz bardziej inteligentni przeciwnicy.

Jak mówi Gary Lamb, producent gry, NBA 2004 obfitować będzie w wiele nowych elementów jeszcze bardziej uatrakcyjniających rozgrywkę, jednak na razie większość z nich musi pozostać w sferze tajemnicy.

Pozostaje nam więc cierpliwie oczekiwać na pojawienie się najnowszej, naszpikowanej niespodziankami edycji gier z podwórka NBA.









NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Kolejna edycja jednej z najbardziej znanych samochodówek tworzona obecnie w studiu Electronic Arts, odbiegać będzie nieco od szablonu rozgrywki do jakiego przyzwyczaiły nas poprzednie części serii "Need For Speed".

W "NFS: Underground" nie będziemy, jak to było dotychczas ścigać się wyszukanymi, sportowymi samochodami na zamkniętych torach tylko po to, aby zająć pierwsze miejsce, co następnie pozwoli nam na odkrycie nowej trasy, "odlokowanie" nowego samochodu i tym podobnych. Oczywiście nie twierdzimy, że poprzednie części to chałtura, ale dość już mamy kolejnej, którejś-już-z-kolei gry różniącej się od poprzedniczki jedynie grafiką...

No i, chyba tak samo pomyśleli ludzie z EA tworząc od podszewki zupełnie nową, przynajmniej jeżeli chodzi o sposób rozgrywki, grę. Abstrahując od serii NFS, czy pamiętacie może starą, dobrą, produkcję noszącą tytuł "Street Road", gdzie uczestnicy gry ścigali się za pieniądze po ulicach miast? Tak z grubsza wyglądać będzie rozgrywka w "Need For Speed: Underground".

Twórcy tego programu zrezygnowali z drogich, kilkusetkonnych potworów na rzecz samochodów bliższych realiom zwykłego człowieka. Zamiast Diablo lub Ferrari będziemy ścigać się Fordem Focusem, Toyotą, czy Mitsubishi (w sumie 20 marek samochodów) i to wcale nie tymi z "najwyższej półki". Oczywiście za zarobione podczas ulicznego rajdu pieniądze będziemy mogli podrasować nasze pozornie niewinnie wyglądające cacka. Ilość zmian jakie będziemy mogli poczynić zarówno w wyglądzie, jak i w osiągach będą doprawdy imponujące — dosłownie setki możliwości tunningowych. Będziemy mogli ulepszyć bądź wymienić niemal każdy element samochodu. "Need For Speed: Underground" oferować będzie kilka różnorodnych typów rozgrywki: Drag Race, Career, oraz Circuit Race. Te trzy tryby dostępne są, jak dotychczas w roboczej wersji programu, ale może to jeszcze ulec zmianie.

Warto dodać, iż poza samą rozgrywką, czyli sednem gry, jedną z najmocniejszych jej stron będą efekty wizualne. Producenci zatrudnili bowiem specjalistę od komputerowych efektów specjalnych i to prosto z Industrial Light and Magic, czyli firmy, która pracowała m.in. nad filmem "Star Wars: Episode I". Szata graficzna robi niemałe wrażenie, to fakt, ale niektórych razić może efekt (widoczy już w "Hot Pursuit", a teraz doprowadzony niemalże do perfekcji) politury karoserii samochodów, a konkretnie ich wyolbrzymione "świecenie" (przywodzi nam to na myśl jedno porównanie, ale nie przytoczymy go, bo nie wypada...).

Generalnie jednak liczymy na solidną i profesjonalną robotę.



- WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
- DYSTRYBUCJA PL: CENEGA POLAND
- PREMIERA: II KWARTAŁ 2004

SPELL FORCE: THE ORDER OF DAWN

Przygotowywaną właśnie przez firmę Phenomic grę zatytułowaną "Spell Force: The Order of Dawn" można określić jako hybrydę dwóch innych, popularnych tytułów: "Dungeon Siege" i "Warcraft" 3.

Będzie to gra należąca do gatunku RTS (czyli strategii czasu rzeczywistego), której oprawa graficzna powinna zaspokoić nawet najwybredniejsze gusta najbardziej zatwardziałych malkontentów. Już dziś możemy śmiało stwierdzić, że gierka pod względem graficznym wręcz powala z nóg! Kolorowe (ale nie przesadnie), pełne życia lokacje, obfitujące w fantastyczne efekty świetlne oraz znakomicie wykonane postaci i potwory zapierają dech w piersiach.

Pytanie jednak, czy zostaną zachowane proporcje między oprawą graficzną a grywalnością. Czy to właśnie grafika nie będzie najcenniejszym elementem gry. Autorzy zapewniają, że nic podobnego!

Zarówno linia fabularna, jak i wszelkie elementy samej rozgrywki będą stać na równie wysokim poziomie. Akcja gry przeniesie nas na archipelag wysp połączonych magicznymi portalami — żałosną i piękną zarazem namiastkę tego co było jeszcze tak niedawno cudownym i bogatym lądem. Aż do czasu, gdy trzynastu najpotężniejszych magów wszechczasów cisnęło nim w niekończącą się spirale chaosu. Całe kraje po prostu przestały istnieć. Uwolniona została niszcząca siła Żywiołów. Kontynenty dosłownie się rozsypały a ich kawałki uleciały w nicość, niczym liście na wietrze. Złowrogie, potężne armie rozpoczęły dzieło zniszczenia.

Jednak jest jeszcze nadzieja. Przepowiednia opowiada o człowieku, nieśmiertelnym, który na całą wieczność związany został z Krwawymi Runami...

Wkrótce nadejdzie czas...

Autorzy oddadzą do dyspozycji gracza olbrzymią ilość zaklęć podzielonych na kilka różnych kategorii (biała i czarna magia, żywioły, itp.). Przy tworzeniu bohatera będziemy mogli wybrać którąś z sześciu ras, a podczas wędrówki poprzez ten dziwny świat napotkamy ponad 30 wrogich ras. Natomiast elementy RPG powinny jeszcze bardziej uatrakcyjnić tą grę.

Cóż, po tym wszystkim pozostaje tylko cierpliwie doczekać października, na kiedy to zapowiedziana jest premiera "Spell Force: The Order of Dawn".

- WYDAWCA: JOWOOD
- DYSTRYBUCJA PL: CD PROJEKT
- PREMIERA: PAŹDZIERNIK





SIMCITY 4: RUSH HOUR

Firma Maxis znana jako twórca kultowej gry "The Sims" oraz kilku innych słynnych serii "Sim", przygotowuje się do wydania dodatku do jednej z tych gier.

Chodzi o Rush Hour, czyli dodatek do Sim City 4. Program ten dołoży do podstawowej wersji gry, aż 70 nowiutkich misji, jednak prawdziwą atrakcją ma być system "You Drive It" pozwalająca na bezpośrednie kontrolowanie pojazdów. Dostępne pojazdy to m.in.: czołg, helikopter policyjny, ambulans, wóz straży pożarnej, samolot gaśniczy, samolot cywilny, autobus i helikopter wojskowy.

Dzięki SimCity 4: Rush Hour będziemy mogli wybudować w naszym mieście różne historyczne budowle, a drogi oznaczymy klasycznymi, amerykańskimi znakami (np. Road 66?:)) Jako burmistrz będziemy mogli nadać nazwy nie tylko ulicom, ale i górom czy całym okolicom.

Czeka na nas także ponad 100 świeżutkich struktur jak latarnie morskie, lokomotywownie, centra telewizyjne, a nawet centrum kontroli lotów wahadłowców.

Pamiętacie zapewne, że istnieje możliwość importowania simów z The Sims do Sim City 4. Uważajcie więc! Jeden z kilku nowych kataklizmów może sprawić, że nasz sim zostanie uprowadzony przez UFO:)

Rush Hour, aby działać potrzebuje oczywiście podstawowej wersji gry.

- WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
- DYSTRYBUCJA PL: CENEGA POLAND
- PREMIERA: IV KWARTAŁ




w skrócie

MAX PAYNE 2

Nikt tak naprawdę nie wie, kiedy ukaże się sequel znakomitej gry akcji jaką jest wydany w 2001 roku Max Payne. Oficjalna strona Max Paye'a 2: The Fall of Max Payne wygląda, delikatnie mówiąc, skromnie. Kilkanaście wyrazów, w tym pełny tytuł gry, trzy puste linki do stron ze screenami, ikonami i wygaszaczami ekranu, oraz próżne zapewnienie: "coming fall 2003", ot i wszystko. Plotka głosi że gra zostanie ukończona i wydana dopiero w pierwszej połowie 2005 roku. I to wszystko co wiadomo na ten temat. Podtytuł gry wydaje się być nadzwyczaj trafny, nieprawdaż?

Zapewniamy, że będziemy trzymać rękę na pulsie i o wszelkich nowinkach na temat drugiej części Max Payne'a będziemy informować Was na bieżąco.



THE SIMS: MAKIN' MAGIC IMPRESSIONS

- WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
- DYSTRYBUCJA PL: CENEGA POLAND
- PREMIERA: LISTOPAD

Wszyscy myśleli, że "Gwiazda" była ostatnim oficjalnym dodatkiem do The Sims przed premierą Thę Sims 2,





a tymczasem Maxis zapowiedział wydanie kolejnego pakietu rozszerzającego, zatytułowanego Makin' Magic Impressions. W ten oto sposób, The Sims wraz z dodatkami okazuje się najobszerniejszą grą wszechczasów.

Niektórzy pewnie łapią się za głowę pytając - ile można - ale fani gry zacierają ręce oczekując na kolejny zastrzyk przedmiotów, postaci i możliwości. A tych w Makin' Magic nie zabraknie.

Producenci postanowili przenieść naszych podopiecznych w świat mistycyzmu i magii.

Nowa lokacja, Magic Town, umożliwi simom zakup przeróżnych magicznych przedmiotów, ziół, oraz nasion roślin niezbędnych do tworzenia czarodziejskich mikstur, za pośrednictwem których będą mogli poeksperymentować ze sztuką magii. Używanie takich zdolności wymagać będzie "dokształcenia" się simów w trzech dziedzinach: gotowaniu, logice i mechanice.

Różne przedmioty jak różdżki, napoje i dziwadła powstałe z połączenia kilku komponentów umożliwią rzucanie czarów i efektów czaro-podobnych o zaskakującym czasem działaniu. Konsekwencją rzucenia czaru może być zarówno wywołanie deszczu, jak również darmowy bankiet, czy stos pieniędzy. Możliwe będzie również wywoływanie efektów wpływających na emocje i relacje między-simowe. Znakomitym przykładem jest czar marry me:)



Formą ekspresji dla magicznego talentu naszych simów mogą być publiczne występy, za które otrzymamy żetony. Za nie z kolei będziemy mogli zakupić bardzo rzadkie komponenty, jednak uwaga - niektóre mogą okazać się niebezpieczne.

Premiera The Sims: Makin' Magic zapowiedziana jest na listopad...:)

MAGIC: THE GATHERING - BATTLEGROUNDS

- WYDAWCA: INFOGRAMES
- DYSTRYBUCJA PL: NIEZNANA
- PREMIERA: IV KWARTAŁ

W czwartym kwartale tego roku firma Atari wyda grę opartą na niezwykle popularnej karciance Magic: The Gathering. Gra złożona będzie z sześciu rozdziałów przeznaczonych dla trybu single-player i rozbudowanego trybu dla rozgrywek internetowych. Battlegrounds będzie należeć do specyficznego gatunku łączącego elementy strategii czasu rzeczywistego z elementami walki charakterystycznymi dla niektórych gier z rodzaju TPP (widok z perspektywy trzeciej osoby).

Gracz wcieli się tu w potężnego maga dysponującego arsenałem magicznych zaklęć. Posiadając całkowitą kontrolę nad swoją postacią, co pozwali na atak, lub obronę przed przeciwnikiem, będziemy prowadzić pojedynki z komputerowymi rywalami.

Mana zebrana w formie magicznych kryształów pozwoli nam na rzucanie defensywnych i ofensywnych czarów oraz na przywoływanie różnych, fantastycznch stworów.

Premiera Magic: The Gathering - Battlegrounds zaplanowana jest na listopad, jednak znając skłonności wydawców do opóźniania terminów premier zakładamy, że znajdzie się ona na półkach sklepowych dopiero na Gwiazdkę.







jeśli widziałeś ten film tylko w kinie,

jesteś świrem tylko w połowie.

32% popisów kaskaderskich więcej niż w kinach.

materiał dodatkowy na dvd, zawierający 5-godzinny bonus:

- 2 komentarze obsady i ekipy
- 27 minut dodatkowego materiału filmowego*
- poszerzona wersja programu mtv „realizując film jackass - świry w akcji”
- sceny usunięte*
- videoclip z utworem: „we want fun” andrew w.k.*
- videoclip z utworem: „if you're gonna be dumb” rogera alana wade'a
- jackass - świry w akcji - spoty promocyjne
- i dużo więcej

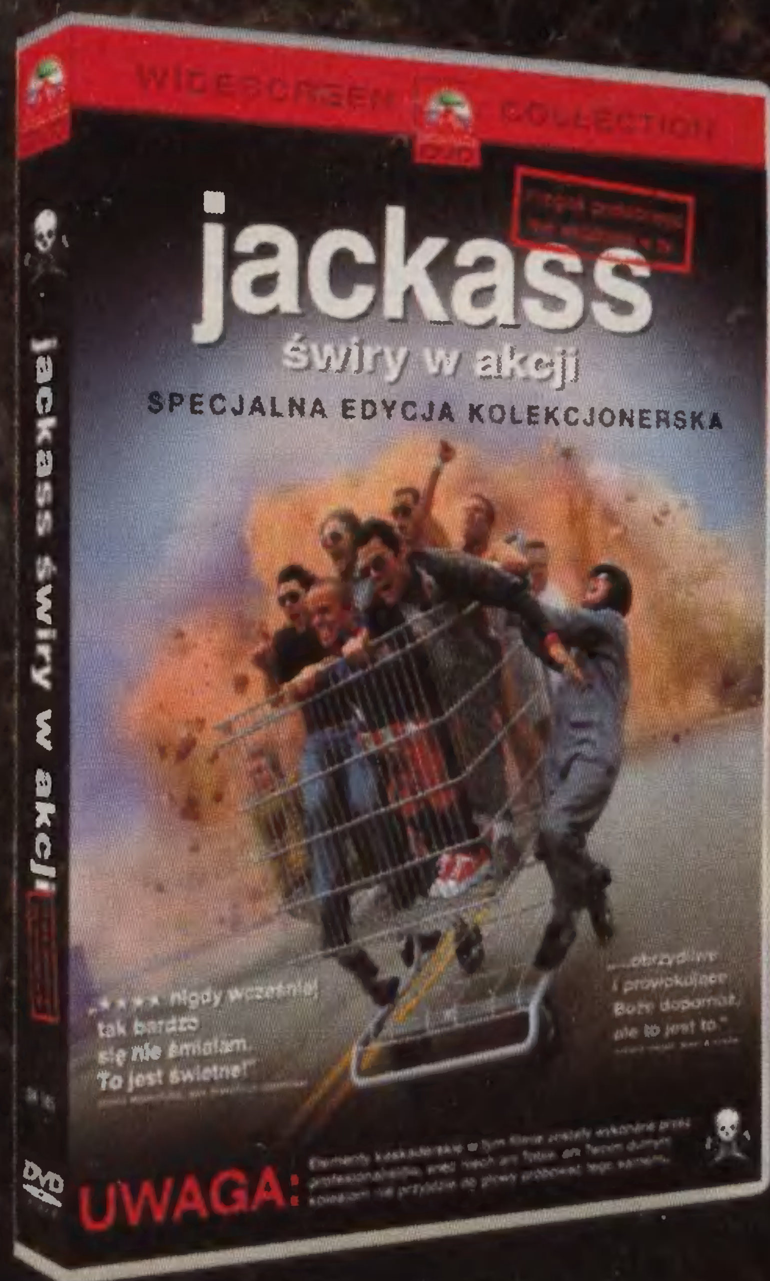
*dostępne również na kasetach wideo.

od 7 sierpnia na DVD i wideo

paramount pictures and mtv films present a dickhouse production in association with lynch siderow productions
jackass the movie johnny knoxville bam margera chris pontius steve-o dave england ryan dunn
jason "wee man" acuña preston lacy ehren mcghehey music supervisor karen glauber director of photography dimitry elyashkevich
co-producers sean cliver dimitry elyashkevich co-executive producers michelle klepper jessica swirnoff
executive producers trip taylor john miller david gale produced by jeff tremaine spike jonze johnny knoxville
directed by jeff tremaine soundtrack available on american recordings



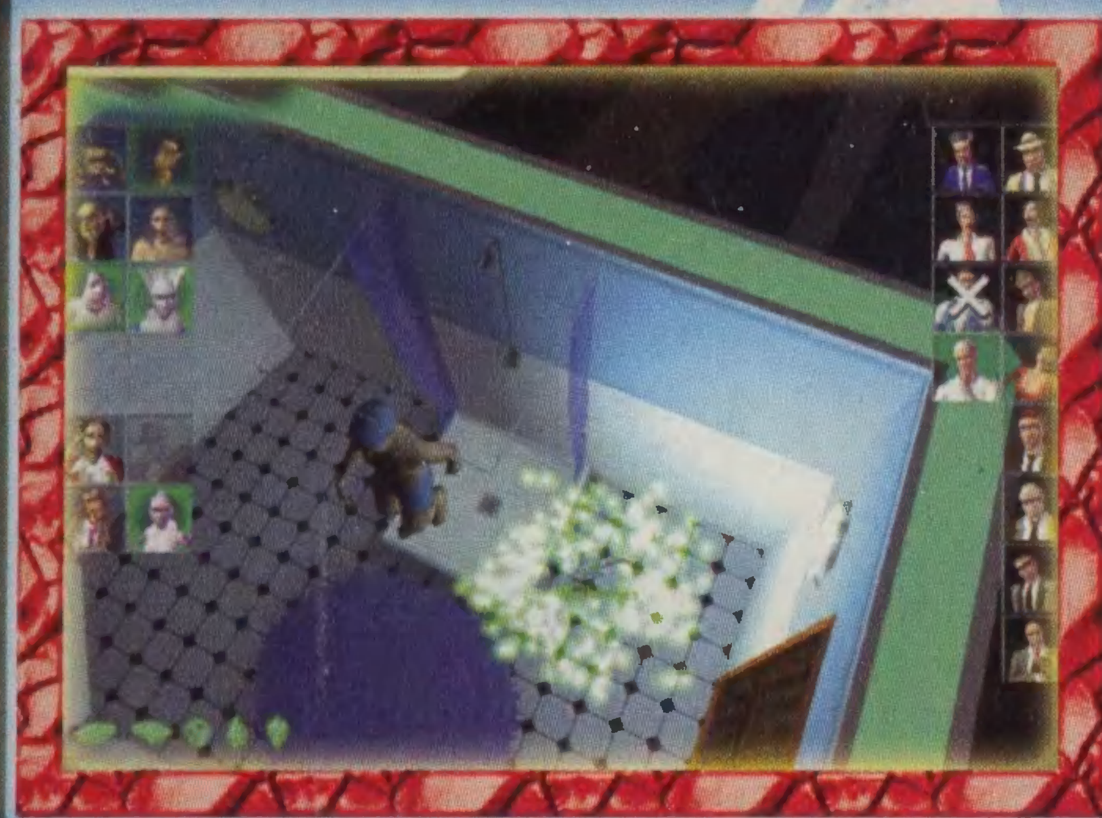




UWAGA: Elementy kaskaderskie w tym filmie zostały wykonane przez profesjonalistów, więc niech ani Tobie, ani Twoim durnym kolesiom nie przyjdzie do głowy próbować tego samemu.



Tytulowy Ghot Master to Władca Duchów, czyli Ty, graczu. Z niewielkim zastępem początkujących straszydeł przybywasz do zabitej dechami mieściny, nazywanej Gravenville. Miasteczko skrywa pewien tajemniczy sekret, a Twoim głównym zadaniem będzie jego odkrycie. Niejako mimochodem musisz pomagać uwięzionym duszyczkom odzyskać wolność, a także straszyć żywych ludzi ile wlezie. Grę podzielono na misje, które wykonujesz po kolei, z tym, że po udanym zadaniu masz zazwyczaj pewien wybór, na jakie zdecydujesz się w następnej kolejności. Wszystkie zadania rozgrywają się w budynkach pełnych ludzi i duchów. Mogą to być akademiki,



niewielkie chatki na odludziu, posterunek policji, statek, na którym odbywa się impreza mafiosów czy, dajmy na to, kino bądź szpital. Wszystkie lokacje zostały przygotowane starannie i widać dbałość autorów o szczegóły. Zajrzeć można niemal w każdy kąt, bo umożliwia to dowolne przesuwanie kamery w pionie, poziomie i głębi. Całość, podobnie jak w "Black & White" obsługuje się myszką i jest to chyba najbardziej intuicyjny sposób, jaki można sobie wyobrazić. Również interfejs został skonstruowany tak, aby każdy po 15 minutach wiedział już, do czego służą poszczególne ikonki i wskaźniki. Na górze widnieje poziom plazmy, (do czego jest wykorzystywana, o tym za chwilę), a po obu stronach ekranu znajdują się ikonki naszych duchów (lewa) oraz ludzi (prawa). Poniżej brygady straszydeł są jeszcze nieaktywne na początku każdej misji ikony duszyczek, które musimy uwolnić na danym etapie. W dolnej części ekranu znajduje się kilka ikonek, które służą do przesuwania ekranu, ale jako się rzekło najlepiej nadaje się do tego myszka, więc szkoda sobie zawracać nimi głowy.







Ze sposobu przedstawienia świata "Ghost Master" przypomina nieco serię The Sims, ale na tym podobieństwa wcale się nie kończą. Ludzie posiadają imiona i nazwiska, często także zawody i beztrosko krzątają się po pomieszczeniach, coś tam sobie dłubiąc. O każdym możemy przeczytać coś w króciutkim opisie, co powinno nasunąć nam pomysł jak straszyć delikwenta najskuteczniej. Ludzie zostali opisani przy pomocy trzech parametrów (strach, wiara oraz szaleństwo), które będą się powiększały w miarę naszych działań. I tu przechodzimy do sedna sprawy. Cel gry nie leży bowiem, jak mogłoby się wydawać z zapowiedzi, li tylko w straszeniu ludzi. Straszenie jest tak naprawdę jedynie środkiem do celu. W każdej misji chodzi o to, aby poza głównym zadaniem (np. wypędzenie wszystkich ludzi, nakłonienie bossa mafii do wiary w duchy), zrealizować również poboczne. W zasa-

I WŁAŚNIE TO POMAGANIE DUCHOM, STAJE SIĘ W "GHOST MASTER" NAJBARDZIEJ INTERESUJĄCE.



PREMIERA	Już jest
CENA	99.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Empire Interactive
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	www.ghostmaster.com
WYMAGANIA	Pentium II 450 mhz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB

Pomysł, wykonanie, ciekawe misje, duża ilość duchów i umiejętności, grafika.

Dość długo wczytują się misje (?)...

Znakomita gra logiczna, pełna humoru, innowacyjnych pomysłów, a do tego zrobiona na wysokim poziomie technicznym (grafika, muzyka). Dla wszystkich, którzy szukają czegoś nowego.




Efekty pracy naszych podopiecznych są kolorowe i robią piorunujące wrażenie nie tylko na nas, ale również na bohaterach gry...


Przy maksymalnym zbliżeniu postaci są dosyć kanciaste, ale nie jest aż tak źle, aby przeszkadzało w zabawie.







dzie zawsze będą one związane z cierpiącymi duszami, które należy najpierw na planszy odszukać, dowiedzieć się, co jest przyczyną ich cierpień i im pomóc. Wówczas zagubione duszyczki przyłączą się do naszej ekipy i od kolejnych etapów będą już mogły straszyć dla nas. I właśnie to pomaganie duchom, staje się w "Ghost Master" najbardziej interesujące. Gra zmienia się wówczas w strategię czy niemalże grę logiczną, bo musimy znaleźć sposób na rozwikłanie zagadki. Najprościej będzie wyjaśnić to na przykładzie. W jednej z początkowych misji trzech studentów niejakiego profesora Klaussa chce przyzwać demona imieniem Darkling, który może dać im niewiarygodną moc. Aby tego dokonać, muszą odnaleźć magiczną księgę, która ukryta jest w niewielkim domku profesora w ciemnym lesie. Studenciaki przybywają do domu i rozpoczynają poszukiwania, przeglądając wszystkie kąty. Nie znajdują jednak księgi, bo ukryta jest w ciemnej piwnicy, a oni nawet nie wiedzą, że dom ma piwnicę (!). Gdyby gracz wystraszył sympatycznych młodzieńców na śmierć (a może to uczynić) misja zakończyłaby się niepowodzeniem. W "Ghost Master" należy robić coś innego. Trzeba naprowadzać ludzi na rozwiązanie zagadek. W przypadku wspomnianej misji należy usunąć gniazdo os (przyda się małe trzęsienie ziemi), które wisi nieopodal wychodka, gdzie ukryty jest klucz do piwnicy. Następnie należy odgarnąć liście z włazu do piwnicy (pomocny będzie huragan), a potem przywołać tam jednego studenta, aby go zauważył. Bystry chłopak szybko skojarzy fakty, poleci po klucz i cała trójka będzie już mogła zejść na dół. To jednak nie koniec, bo aby znaleźli księgę, trzeba posłużyć się duszkiem obeznanym w telekinezie, który podprowadzi księgę pod sam nos studentów.



Właśnie tego rodzaju zabawę oferuje "Ghost Master". Trzeba kombinować, kojarzyć fakty i posługiwać się odpowiednimi siłami w odpowiednich miejscach. Jeśli chodzi o duchy, to potrafią one rzeczywiście sporo. Aby mogły korzystać ze swoich mocy (a wspomnieć także trzeba, że w ciągu gry mogą uczyć się nowych) należy dbać o odpowiednią ilość ektoplazmy. Każdy rodzaj straszenia (czy będzie to dzwonienie łańcuchami, grad pająków, powódź, piekielne krzyki - jest tego blisko 200) wymaga odpowiedniej ilości plazmy, aby można było go zastosować. Im więcej duchów chcemy używać w jednym momencie, tym większe zasoby plazmy trzeba generować. Nieoceniony "surowiec" dostajemy zaś za skutecznie straszenie ludzi. W ten sposób kółko się zamyka i mimo iż na początku każdego etapu startujemy z minimalną ilością ektoplazmy, dzięki kilku skutecznym zabiegom stajemy się szybko potężnymi straszydłami. Zabawa we Władcę Duchów jest naprawdę przednia. Dopracowana grafika, wyśmienite i kolorowe efekty "czarów", naturalne zachowania bojących się ludzi, którzy krzyczą, uciekają, patrzą z zainteresowaniem, lub próbują walczyć oraz fenomenalna muzyka, wszystko to tworzy niepowtarzalny nastrój, który powinien spodobać się graczom, stęsknionym nowych pomysłów i oryginalnych zachowań. Warto spróbować.



colin mcra

No i w końcu doczekaliśmy się na trzecią odsłonę Colina McRae Rally na PC. Tylko czy warto było czekać od listopada?



Bo właśnie w listopadzie 2002 ukazała się wersja na PlayStation 2, która od opisywanej różni się tylko dwoma szczegółami - polską lokalizacją i innym demkiem w menu Extras (Indy Car Racing zamiast TOCA: Race Driver). Przyznacie, że to niewiele zmian jak na 7 miesięcy czekania...

Zobaczmy jednak co gra ma nam do zaoferowania. Są tylko dwa tryby - mistrzostwa i jazda na czas. Ten drugi chyba nie wymaga komentarza - wybierasz dowolny samochód, trasę i ścigasz się z własnymi słabościami. Za to tryb mistrzostw to esencja gry. Wcielasz się w nim Colina McRae (tylko...) i reprezentując stajnie Forda musisz osiągnąć jak najlepszy wynik w czasie ośmiu rajdów. Zapytacie, czy to wszystko? Tak!!! Dlatego żaden z ośmiu rajdów nie jest zbyt długi - ok. 10 odcinków specjalnych to nie





Poza tym gra nie wyróżnia się wiele od swoich konkurentów - mocne PC'ty potrafią znacznie więcej...

trzeba bardziej uważać podczas jazdy. Pozostała za to fizyka zachowania auta, które wciąż bardzo przyjemnie się prowadzi, ale nie do końca realistycznie. To już jednak wada wszystkich części Colina. Dla jednych graczy taki model jazdy jest odpowiedni, a dla innych nie wszystko zależy od gustu, a o gustach się podobno nie dyskutuje... Usprawniono jednak trochę mechanizm zderzeń i zniszczeń pojazdów - zdemolować można praktycznie wszystko, łącznie z oponami.

W ZASADZIE OPRAWA AUDIO-WIZUALNA JEST NAJMOCNIEJSZYM PUNKTEM GRY. PRZY DOBRYM SPRZĘCIE I MAKSYMALNYCH USTAWIENIACH GRA WYGLĄDA BARDZO ŁADNIE.





Każdy wóz można praktycznie doszczętnie zdemolować. Wtedy nawet do mety ciężko dojechać...



dużo, zważywszy, że większość z nich trwa od 3 do 5 minut. Poziom trudności jest zróżnicowany, ale już na najniższym wygranie niektórych rajdów stanowi duże wyzwanie dla początkującego kierowcy. W stosunku do drugiej części zmieniono też trochę obsługę boksu, niestety na gorsze - mamy mniej ustawień do modyfikacji, a lepsze części trzeba zdobywać w rajdach, tak więc początkowo nie daje się ustawiać praktycznie niczego. Co więcej, trzeba się naprawdę starać, żeby technicy nie zdołali wszystkiego zreperować - w rzeczywistości

W zasadzie oprawa audio-wizualna jest najmocniejszym punktem gry. Przy dobrym sprzęcie i maksymalnych ustawieniach gra wygląda bardzo ładnie, ale wciąż niewiele lepiej niż wersja PS2. To trochę dziwi, bowiem mocne PC mają dużo większe możliwości niż konsola Sony. Pojazdy są ładnie teksturowane, osiada na nich kurz, śnieg i błoto, a już widok z wnętrza pojazdu podczas ulewnego deszczu i przy chodzących wycieraczkach to prawdziwe mistrzostwo. Gra może się podobać i pod tym względem nie ma sobie równych na PC,





choć Rallisport Challenge niewiele jej ustępuje. Nie można też narzekać na udźwiękowienie. W polskiej wersji głos pilota podłożył Janusz Kulig,





Efekt wycieraczek zbierających deszcz lub śnieg z przedniej szyby po prostu powala na podłogę - rewelacja!

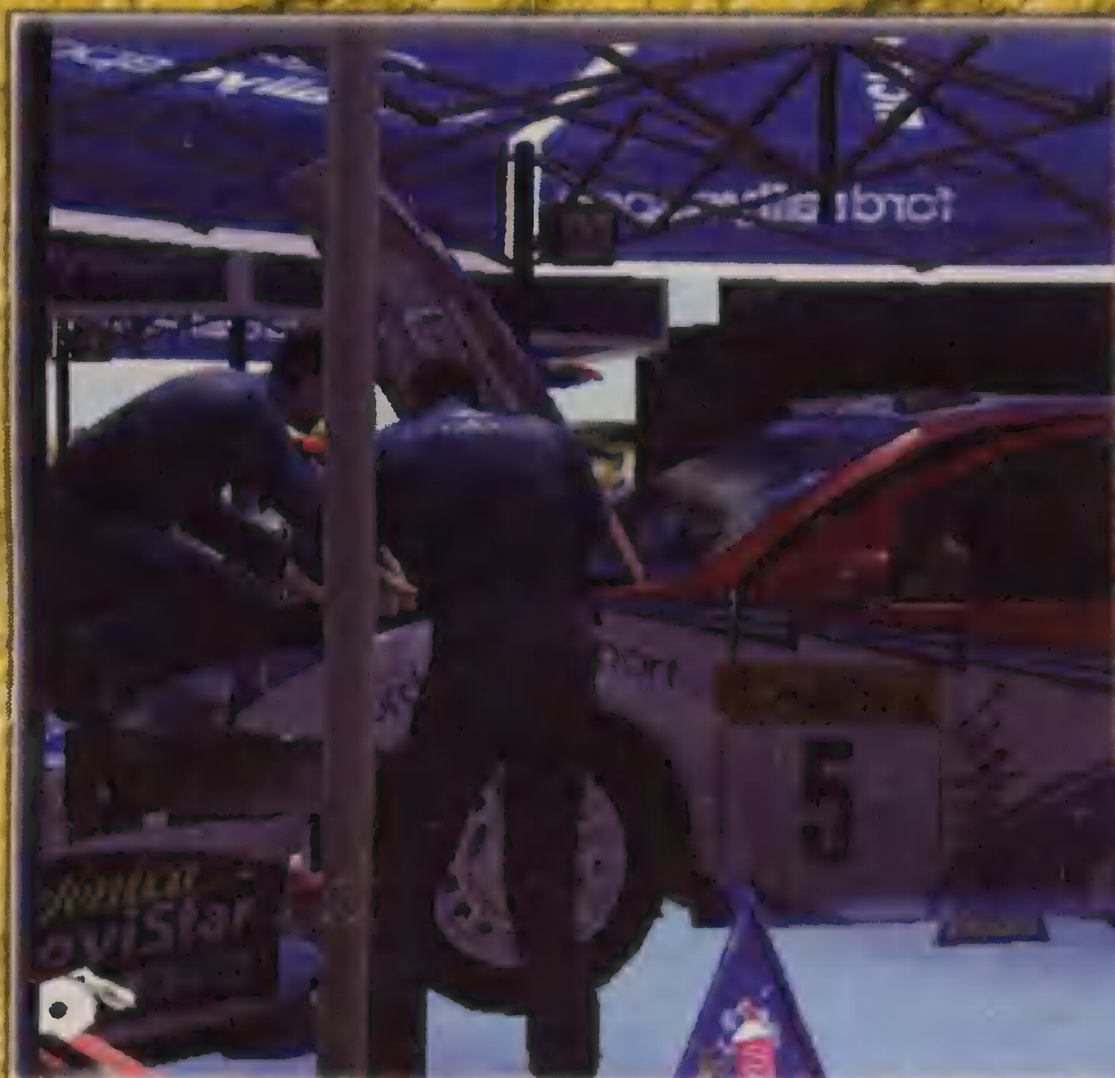
Samochody niższej klasy zostały dodane chyba na siłę - są słabe i ciężko się nimi jeździ...



obecnie chyba najlepszy polski kierowca rajdowy. Na szczęście dla zwolenników oryginalnych dokonań Nicky'ego Grista (prawdziwy pilot Colina) pozostawiono angielski komentarz. Problem tylko w tym, że ładny wygląd gry pociąga za sobą dość wysokie wymagania sprzętowe - podana w tabelce konfiguracja minimalna pozwala uruchomić grę, ale nie grać w nią komfortowo. Nawet przy konfiguracji Celeron 1,5 GHz, GeForce 2 i 384 MB RAMu lepiej wyglądał Colin 2. Na innym konfigu, na jakim testowaliśmy grę (Athlon XP 1800+, GeForce 4 Ti 4200, 512 MB RAMiu) wszystko chodziło prześlicznie przy wygładzaniu x4 i bez żadnych zwolnień. Ale taki komputer trochę kosztuje...

Podsumowując, gra zasługuje na wysoką ocenę, ale nie jest to wielki przebój, a raczej rzemieślnicza robota. Fani rajdów nie mają wielkiego wyboru, więc na pewno miło spędzą czas przy komputerze, zaś pozostali na pewno powinni się CMR3 zainteresować i nie będą zawiedzeni. Szkoda tylko, że wersja PC ukazała się ponad 7 miesięcy później, praktycznie bez żadnych zmian - na PS2 jest już w połowie gotowa czwarta edycja Colina! Brawa też należą się firmie CD Projekt za dobrze zrobioną lokalizację. Czujemy pewien niedosyt, bo spodziewaliśmy się czegoś lepszego...

ae rally 3 TM









PREMIERA	Już jest
CENA	99 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Codemasters
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	www.cdprojekt.info/samochody/
WYMAGANIA	PIII 800 MHz, 128 MB RAM, Karta graficzna 32 MB, 3,5 GB HD

Dobra polska wersja językowa (Janusz Kulig jako pilot), ładna grafika, uszkodzenia samochodu, sporo rzeczy do odblokowania.

W trybie kariery możliwość gry tylko Colinem w Fordzie, mało tras, wymagania sprzętowe.

To wciąż najlepsza gra rajdowa, ale nie dlatego, że jest bezbłędna, ale dlatego, że brak jej poważnej konkurencji. Polecamy!



PO ŚWIATOWYM ŻYCIU, BALANDZE, RANDCE, WAKACJACH I ZWIERZAKACH PRZYSZŁA KOLEJ NA „ADD-ON" ZATYTUŁOWANY GWIAZDA.

The Sims GWIAZDA

The Sims niezaprzeczalnie należy do grona najpopularniejszych i najlepiej sprzedających się gier komputerowych wszechczasów. Do tej pory ukazało się aż pięć oficjalnych dodatków do tej kultowej gry. Jakby tego było mało, z amatorskich witryn internetowych możemy ściągnąć tysiące skórek i obiektów stworzonych przez miłośników tejże produkcji.



Podczas gdy fani zacierają ręce oczekując zapowiadanej już od dłuższego czasu drugiej części The Sims, firma Maxis postanowiła wydać jeszcze jeden, szósty z kolei, dodatkowy krążek (a właściwie dwa) tematyczny do tej fenomenalnej symulacji życia.



Po Światowym Życiu, Balandze, Randce, Wakacjach i Zwierzakach przyszła kolej na "add-on" zatytułowany Gwiazda.

Jak zwykle, dodatek ten poza całą masą nowych przedmiotów, skórek, podłóg i ścian wprowadzi do gry zupełnie nowe ścieżki kariery zawodowej, wzbogaci interakcje między simami, a także dołoży nowe miasteczko-obszar zwane Studio Town. Ach, zapomniałbym o świeżutkiej, całkiem fajnej ścieżce dźwiękowej.

W The Sims: Gwiazda będziemy mogli wykreować naszych podopiecznych na gwiazdy filmu lub estrady, bądź też na sławnych, otoczonych fanami i paparazzi supermodeli. W Studio Town znajduje się cały szereg otwierających naszym Simom drogę na sam szczyt showbiznesu agencji. Znajdziemy tu studia nagrań, stacje telewizyjne i studia filmowe, agencje mody,



jak również obiekty rozrywki jak gabinety odnowy, bary, pokazy mody, etc.

Oczywiście żaden Sim nie zostanie gwiazdorem zaraz po pierwszej wizycie w wybranej agencji. Droga na szczyt może okazać się długa i mozolna. Zaczynając od poszukiwania odpowiedniego agenta w nowej, dostarczanej do domu gazecie, czy po wizycie w agencji talentów, będą oni musieli przejść przez dziesięć kolejnych etapów popularności. Jednak nagrodą będą niezłe pieniądze, oraz (ewentualne) nagrody, m.in. Simmy, czy tytuł Najpopularniejszego Sima Roku.

Pomiedzy wyczerpującymi dniami zdjęciowymi, lub sesjami nagraniowymi będziemy mogli odpocząć i zrelaksować się we własnym, urządzonym na nowo mieszkaniu. Stylowe meble, antena sateli-







ciekawych podkładów muzycznych.

Zanim jednak doczekamy się sequela tej gierki, gorąco namawiamy do zabawy najnowszym, pakietem dodatków do tej jakże udanej produkcji.



simy mu płacić 500 dziennie!) zatroszczy się abyśmy zawsze mieli gorący posiłek na stole, oraz czysty i schludny dom.

Z negatywnych aspektów bycia simem-supergwiazdą na uwagę zasługuje fakt, iż



Jednym z wielu nowych obiektów w The Sims: Gwiazda jest ta oto, fantastyczna kabina do nurkowania.

W dzielnicy showbiznesu znajdziemy agencje mody, studia TV i studia nagrań. Szkoda, że nie ma studia tatuaży :(



tarna, symulator skoków spadochronowych, czy zestaw "domowe nurkowanie" to tylko niektóre z urządzeń i elementów wystroju domu i ogrodu wpływających na samopoczucie naszych zapracowanych simów.

Poza tym, wynajęty przez nas kamerdyner (mu-

otoczeni oni będą całą rzeszą natrętnych reporterów i rządnych autografów fanów. Oto prawdziwe życie osoby publicznej.

The Sims: Gwiazda oczywiście nie wprowadza żadnych zmian na polu oprawy graficznej gry, ale od strony dźwiękowej możemy oczekiwać nowych,

PREMIERA	Już jest
CENA	89,90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Electronic Arts
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.thesims.com
WYMAGANIA	PII 450 MHz, 128 MB RAM, gra The Sims

Jak zwykle, masa nowych przedmiotów, skórek, etc.; nowe kariery zawodowe; możliwość podglądu simów w miejscu pracy.

Mogłoby być jeszcze więcej obiektów i "skinów".

Jak zwykle udany dodatek do starzejących się Simsów.









NASI BOHATEROWIE BĘDĄ MOGLI AWANSOWAĆ NA JESZCZE WYŻSZE POZIOMY STAJĄC SIĘ JESZCZE LEPSZYMI MASZYNAMI DO ZABIJANIA.



Niewiele czasu upłynęło od kiedy ogień wojny nękał ziemie tego świata. Zniszczenie Archimonda spowodowało upadek Płonącego Legionu, lecz nie jego unicestwienie. Oto stoję na szczycie świata, na nowym lądzie, który uczyniłem domem dla Ludzi i Orków. Spoglądam w dal ku ruinom królestwa Loarderonu, ku mroźnym brzegom Northrend, daleko za mroczny portal do zniszczonego wojną świata Orków i drżę ponieważ czuję nadchodzącą zagładę



Nowe jednostki i innowacje Blizzarda czynią z Warcrafta III grę prawie doskonałą.

Wydany właśnie Frozen Throne to dodatek do wielkiego, zeszłorocznego przeboju jakim był Warcraft III Musieliśmy czekać na niego ponad rok, ale naprawdę było warto. Z pewnością jest to jedna z najlepszych premier tego upalnego lata. Cóż takiego wyjątkowego przygotował dla nas Blizzard?



Na pewno równie wciągającą i ciekawą fabułę jak w wersji podstawowej. Główna kampania opowiada historię wygnańca Illidiana, który stara się za wszelką cenę zniszczyć Mroźny Tron. Na jego drodze staje król Arthas władca Nieumarłych próbujący ocalić swojego mistrza Ner-Zhulia zamrożonego w tym właśnie tronie... Jak by tego było mało,



twórcy przygotowali jeszcze dodatkową, bonusową kampanię. Położono w niej nacisk przede wszystkim na elementy RPG, a całość od razu budzi skojarzenia z takimi tytułami jak Diablo czy Nox. Niestety stanowi ona jedynie początek rozbudowanej historii, której kolejne części będzie można stopniowo z upływem czasu ściągać ze strony Blizzarda.

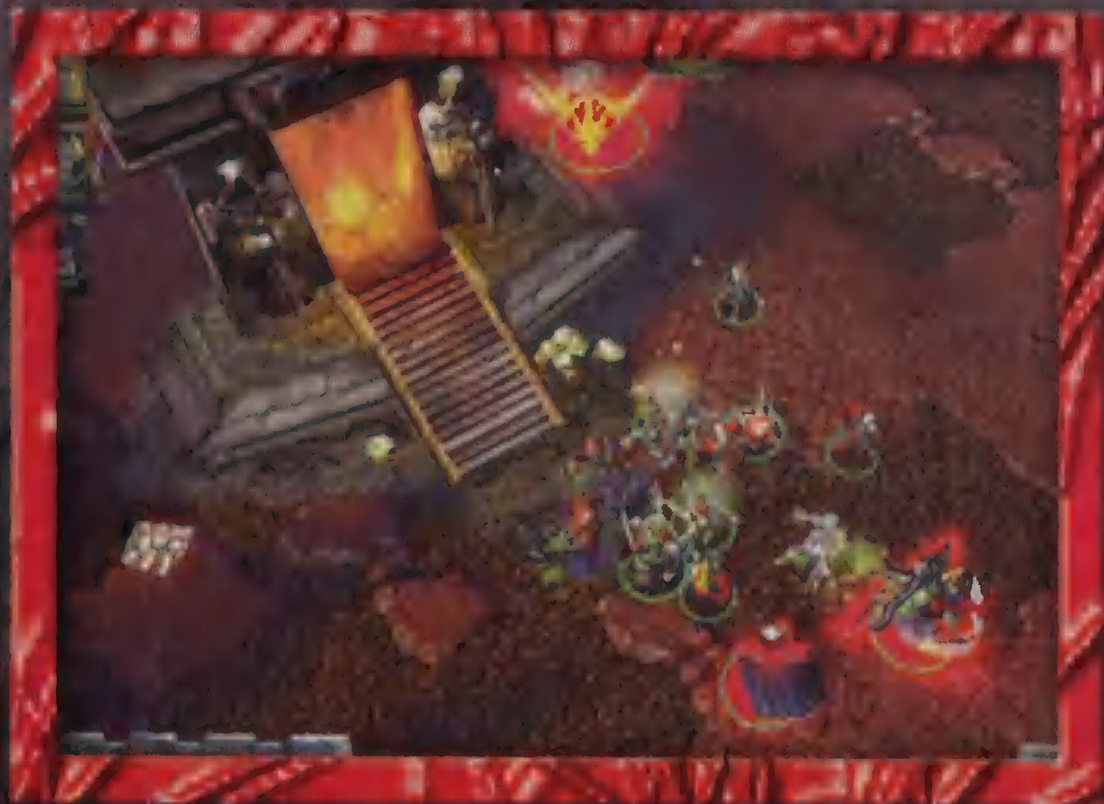
Chyba najważniejszą rzeczą w tym dodatku są nowe jednostki. Każda z armii została bowiem wzbogacona o dwa nowe oddziały, co w dużym



stopniu zwiększyło możliwości taktyczne poszczególnych ras. Powiemy więcej, niektóre z nich są w stanie całkowicie zmienić obraz rozgrywki. I tak Łamacze Zaklęć służący ludziom mogą kraść pozytywne zaklęcia jednost-



kom przeciwnika. Następnie przekazywać je naszym oddziałom oraz przenosić negatywne czary



z naszych wojsk na wroga. U Nieumarłych wzmocniono Nekromantów umożliwiając im przywoływanie magów-szkieletów (oddziały strzelające). Otrzymali oni także Niszczyciela, nową jednostkę latającą. Ponieważ jest on całkowicie odporny na magię staje się prawdziwym zabójcą wszystkich przeciwników bazujących na wykorzystywaniu czarów. Nocne elfy wsparł potężny i bardzo żywotny Kamienny Gigant posiadający ciekawą umiejętność zmuszającą wrogie oddziały do atakowania wyłącznie jego.

Po za tym każda ras dostała także nowego bohatera. Mag Krwi to mistrz we władaniu czarami ognia, który potrafi przyzywać zabójcze Feniksy. Troll Łow-



ca Cieni posiada bardzo przydatną zdolność grupowego uleczania. Nieumarli dostali Władcę Podziemi, a Elfy Strażniczkę, chyba najlepszą postać z całego dodatku. Jej umiejętność teleportacji czyni z niej wyjątkowo groźnego i morderczego herosa.

Oprócz wyżej wymienio-





Mała różnorodność jednostek wodnych, które nie mają wpływu na przebieg rozgrywki.



nych bohaterów doszło także 4 neutralnych bohaterów. Każdego z nich można wynająć w tawernach

KAŻDA Z ARMII ZOSTAŁA WZBOGACONA O DWA NOWE ODDZIAŁY, CO W DUŻYM STOPNIU ZWIĘKSZYŁO MOŻLIWOŚCI TAKTYCZNE RAS.



rozrzuconych na planszach przeznaczonych do gry na Battlenecie. A to nie wszystko. Teraz poza kampaniami zniesiono limit 10 levelu!!! Nasi bohaterowie będą mogli awansować na jeszcze wyższe poziomy stając się jeszcze lepszymi maszynami do zabijania. Z postaciami wiąże się kolejna innowacja. Każda z ras dostała nowy budynek. Sklep jest miejscem gdzie za odpowiednią opłatę zaopatrzymy naszego wojaka we wszelkie potrzebne mu eliksiry lub magiczne artefakty wspomagające go w walce.

Powrotem do sprawdzonych rozwiązań jest możliwość toczenia bitew morskich, które były tak istotne w Warcrafcie II, a niestety zabrakło ich w części trzeciej. Jednak tutaj nie są już tak ważnym elemen-



tem rozgrywki, a samych statków mamy zaledwie 3 - transportowiec, lekka korweta i statek wojenny. Zdecydowanie ten element mógłby byc lepiej dopracowany i bardziej rozbudowany. Właściwie jest to chyba jedyna (choć szczerze przyznajemy, trochę naciągana) wada tego programu jaką udało nam się zauważyć.

W sumie jest to dodatek prawie doskonały. Daliśmy mu tylko 5 gwiazdek bo mimo wszystko to wciąż tylko dodatek.



PREMIERA	Już jest
CENA	79.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Blizzard
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	www.warcraft3.cdprojekt.com
WYMAGANIA	PIII 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D, Warcraft 3

Wszystko!!! I stare sprawdzone rozwiązania i nowe, znacząco uatrakcyjniające grę pomysły.

Za mało jednostek wodnych, bitwy morskie nie odgrywają większego znaczenia w grze.

Jeżeli komuś przypadł do gustu Warcraft III to koniecznie musi mieć Frozen Throne.



BLITZKRIEG

ANGRIFF IST DIE EINZIGE VERTEIDIGUNG

Wrażenie deja vu towarzyszące nam przez całą zabawę nie powinno nikogo dziwić, gdyż autorami tej najnowszej gry strate-



gicznej są ludzie z ekipy pracującej nad Sudden Strike 2. Trzymają się uparcie tematyki II wojny światowej niczym rzep psiego ogona. W Blitzkrieg, znów przeniesiemy się w pierwszą połowę XX wieku, by zobaczyć, jak Alianci radzą sobie z wojska-



mi hitlerowskich Niemiec. A w jakiej konwencji zaserwowano nam ów konflikt? Jeśli spodziewacie się jakichś kolosalnych zmian, srodze się zawiedziecie. Blitzkrieg to RTS.



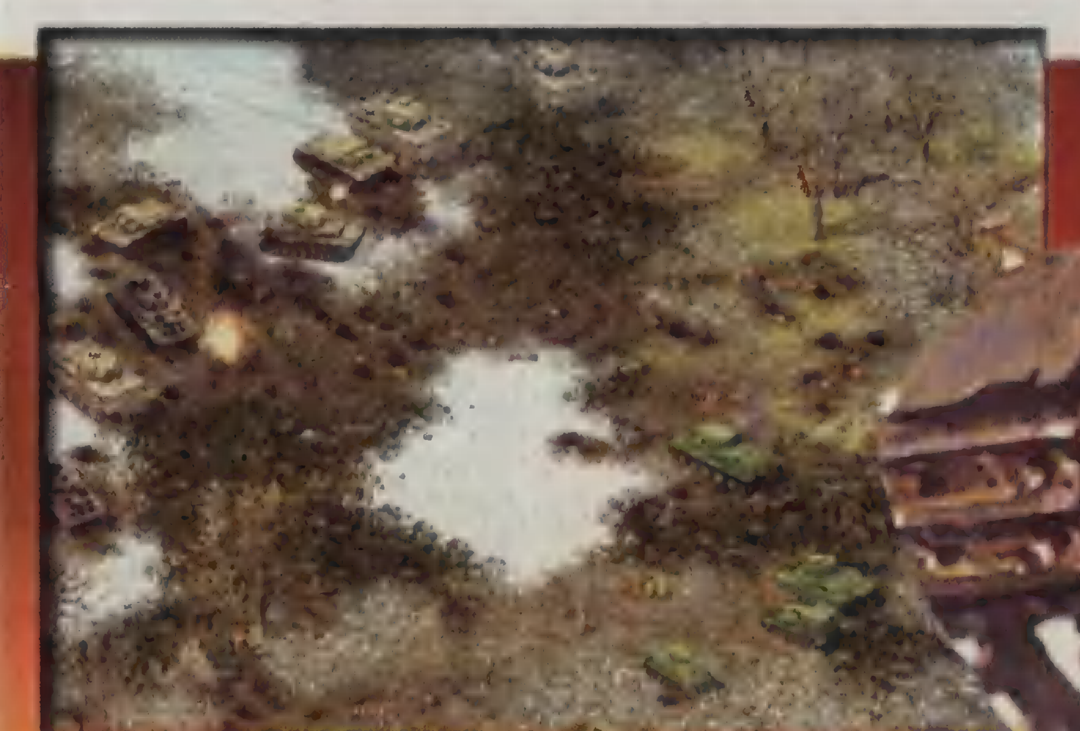
W grze oddano pod nasze rozkazy oddziały radzieckie, niemieckie, alianckie. Dla każdej ze stron tego monumentalnego konfliktu przygotowano siedem ekscytujących i długich misji, w których trzeba wykazać się umiejętnościami taktycznego myślenia i dowodzenia oddziałami. Wielkie znacze-

PO ODPALENIU TEJ GRY, CHCIAŁOBY SIĘ ZAKRZYKNĄĆ SUDDEN STRIKE WIECZNIE ŻYWY!



Spora ilość oddziałów i bardzo dobra sztuczna inteligencja sprawią, że gra przyciągnie każdego miłośnika strategii z II Wojny Światowej.

nie zyskuje w tym programie odpowiednia gospodarka samymi żołnierzami. Okazuje się, bowiem, że zyskują oni z bitwy na bitwę doświadczenie i (jak łatwo się domyślić) walczą coraz skuteczniej. A wiadomo przecież, że każdy doświadczony żołnierz jest na wagę złota. Grupka doświadczonych weteranów jest w stanie wciągnąć w pułapkę i zlikwidować



nawet całkiem spory oddział wroga! To podejście do realizmu na placu boju, chociaż znane już z innych produkcji tego gatunku, zostało tu przedstawione w sposób daleko bardziej wiarygodny niż w cenionym przez graczy Sudden Strike 2. Zdaniem autorów gry, Blitzkrieg osiągnie dzięki temu większą sławę i da początek nowej serii wojennych RTS-ów.

To jest oczywiście zdanie twórców, my mamy do tego nieco inne podejście. Owszem zdobywanie doświadczenia przez jednostki, to całkiem miła sprawa, ale widzieliśmy to już we wspomnianych grach z serii Sudden Strike. Co ciekawe obie gry Sudden Strike i Blitzkrieg wyglądają bardzo podob-



nie, rzec można, wręcz identycznie. I to nie tylko ze względu na grafikę, ale również na takie same rozwiązania taktyczne. Skąd

DRAGON THRONE

BITWA O CZERWONE KLIFY



Instrukcja do gry



TŁO HISTORYCZNE

OKRES TRZECH KRÓLESTW

Trzy Królestwa ukształtowały się w wyniku stopniowego upadku świetności dynastii Han. 35-letni okres zaniku autorytetu władzy zaowocował secesją, którą poprowadzili wybitni bohaterowie owych czasów: Cao Cao, który ustanowił Królestwo Wei, Liu Bei, który stworzył Królestwo Shu-Han i Sun Quan, który stanął na czele Królestwa Wu.

Mniej więcej stuletni okres chińskiej historii rozciągający się pomiędzy latami upadku dynastii Han (od około 184 roku n.e. do roku 220 n.e.) a właściwym czasem istnienia Trzech Królestw (od roku 220 n.e. do roku 280 n.e.), swe miano zawdzięcza słynnej powieści historycznej zatytułowanej „Dzieje Trzech Królestw", a przypisywanej Luo Guangzhongowi, który miał ją napisać około roku 1350 n.e. Powieść ta uznawana jest za drugą co do popularności książkę po Biblii i jest powszechnie znana wśród narodów azjatyckich.

Gra oparta jest na owej powieści i obejmuje mniej więcej piętnastoletni okres zapoczątkowany słynną Bitwą o Czerwone Klify w 208 roku n.e. W bitwie tej, prawdopodobnie najsłynniejszej w całej chińskiej historii, Cao Cao, stojąc na czele przeważających sił, został pokonany przez zjednoczoną armię Liu Beia i Sun Quana.

Okres Trzech Królestw wyróżnia się w chińskiej historii nie tylko ze względu na srogość ciągnących się wówczas bezustannie konfliktów, ale również dlatego, że wymyślone wówczas strategie wojenne przetrwały do dziś, znajdując zastosowanie na polu wojennym i finansowym. W owym czasie odnotowano też ogromny postęp w medycynie, literaturze, filozofii i innych dziedzinach nauki.



W roku 263 n.e. Królestwo Shu-Han zostało podbite przez Królestwo Wei. W 266 roku n.e. Sima Yan, najstarszy syn Sima Zhao, zmusił cesarza Wei do ustąpienia, a następnie założył dynastię Zachodnią Jin. W 280 roku n.e. Sima Yan podbił Królestwo Wu i zjednoczył cały kraj. Tym samym zakończył się okres Trzech Królestw.

TRZY POSTACI WIODĄCE

Trzy wiodące postaci historyczne z okresu Trzech Królestw: Cao Cao, Liu Bei i Sun Quan są głównymi bohaterami gry. Oto ich krótki opis.

Cao Cao

Cao Cao był potomkiem Cao Cana, premiera z czasów panowania dynastii Zachodniej Han.

Cao Cao był zdolnym strategiem i potrafił szybko przystosować się do zmieniających się okoliczności. Mówiono o nim, że jest „wystarczająco sprytny, by rządzić światem, ale również wystarczająco zły, by go zdenerwować". Cao Cao zasłynął z surowej dyscypliny, którą wprowadził w szeregach swoich oddziałów. Momentem zwrotnym w jego karierze było przystąpienie do spisku, mającego na celu zamordowanie Dong Zhuo. Próba nie powiodła się, a Cao Cao zmuszony był ratować się ucieczką do swego okręgu.

W rodzinnym Chenliu Cao Cao rozpoczął gromadzenie oddziałów i środków potrzebnych do rozpoczęcia własnych działań militarnych. Skupił wokół siebie innych potężnych lordów, planując zjednoczenie sił i przeciwstawienie się Dong Zhuo. Cao Cao nie ustawał w werbowaniu najlepszych ludzi. Potrafił bezbłędnie oceniać ich wartość i wiedział, jak najlepiej wykorzystać ich cechy. Był mistrzem strategii wojskowej. Wszystkie te zalety sprawiły, że Cao Cao udało się zgromadzić wokół siebie najlepszych ludzi i zapewnić doskonałe wsparcie dla swych armii.

Chwila Cao Cao nadeszła, gdy został poproszony przez dwór hanowski o przyjście z pomocą cesarzowi Xian, który stał się zakładnikiem w ostrym sporze, jaki wywiązał się pomiędzy generałami Dong Zhuo. Cao Cao pokonał buntowników przetrzymujących cesarza, a następnie przekonał go do przeniesienia stolicy do Xuchang. Od tej chwili cesarz stał się zakładnikiem Cao Cao, który rządził w jego imieniu. Cao Cao kolejno eliminował lordów Yuan Shao, Ma Tenga, Zhang Lu i innych. W końcu przejął całkowitą kontrolę nad północną częścią Chin i ustanowił Królestwo Wei.

Liu Bei

Liu Bei był członkiem rodziny cesarskiej, jednak dzieciństwo przyszło mu spędzić w biedzie.

Jego ambicją było odtworzenie dworu hanowskiego, chciał także dać się poznać innym jako człowiek łaskawy i prawy. Od początku swej kariery





wojskowej, gdy walczył z „Żółtymi Turbanami", Liu Bei doświadczał wielu niepowodzeń. Wielokrotnie bliski był utraty życia. Jednakże szczęściem w nieszczęściu Liu Bei było towarzystwo i pomoc jego oddanych towarzyszy, przybranych braci i wielkich wojowników, do których zaliczali się Guan Yu („Lord Guan", nazwany tak dlatego, że jego postać od czasów dynastii Ming czczona była jako Bóg Wojny w świątyniach całego kraju), Zhang Fei, Zhao Yun („Zhao Zilong") i Zhuge Liang („Kongming"). Ten ostatni był geniuszem strategii i taktyk wojskowych, jak również świetnym zarządcą i wynalazcą. Znajdując w tych wspaniałych ludziach lojalnych sprzymierzeńców i pomocników, Liu Bei zdołał założyć na zachodzie kraju swoje królestwo, zwane Królestwem Shu-Han.



Sun Quan

Sun Quan był drugim synem Sun Jiana, gubernatora Changsha. Sun Jian zginął podczas bitwy przeciwko Liu Biao.

Z pomocą byłych doradców i członków sztabu Sun Jiana jego starszy syn, Sun Ce, pokonał pomniejszych lordów na południu Wielkiej Rzeki. W jego planach leżało zajęcie całego obszaru Wu, a następnie pozostałych terenów królestwa, jednak nagła śmierć w wieku 26 lat pokrzyżowała te plany.

Po śmierci Sun Ce, Sun Quan przejął mienie i ludzi swego zmarłego ojca i brata. Sun Quan traktował innych z szacunkiem, swą postawą przyciągając do służby u siebie wielu utalentowanych ludzi. Sprzymierzywszy się z Liu Beiem, Sun Quan odniósł przytłaczające zwycięstwo nad Cao Cao w Bitwie o Czerwone Klify. Niedługo potem zdołał ustanowić na południu Chin Królestwo Wu.

JAK ROZPOCZĄĆ NOWĄ GRĘ

PODSTAWOWE CZYNNOŚCI

Jak się poruszać

Kliknij na obrazku, aby wybrać postać lub pojazd. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy na mapie lub punkcie w terenie spowoduje, że wybrana jednostka zacznie się przemieszczać w wyznaczonym kierunku, o ile będzie to możliwe.

Jak przełączać widoki miast

Na dole interfejsu gry znajdują się dwa okienka z mapami. Prawe pokazuje mapę terytorium, a lewe mapę miasta.

Po prawej stronie mapy miasta znajdują się ikony reprezentujące poszczególne miasta. Klikając na nich przełączasz pomiędzy widokami miast, które znajdują się pod twoją kontrolą. Podwójne kliknięcie na punkcie orientacyjnym na mapie terytorium powoduje wyświetlenie widoku odpowiedniego miasta.

Jak się przemieszczać pomiędzy mapami

Wybierz mobilną jednostkę, a zostanie ona oznaczona na obu mapach jako biała kropka. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy na którejś z map lub na punkcie w oknie głównym spowoduje, że wybrana jednostka zacznie przemieszczać się w wyznaczonym kierunku.

Możesz również wybrać jednostkę, a następnie kliknąć lewym przyciskiem myszy na okienku mapy lub przycisku reprezentującym miasto, aby wyświetlić mapę w oknie głównym. Następnie kliknij prawym przyciskiem myszy na miejscu, do którego chcesz wysłać jednostkę.



Jak stworzyć i zaznaczyć grupę

Na początku wybierz mobilne jednostki, następnie naciśnij CTRL+ 1...9, aby uformować grupę. Wybór grupy odbywa się poprzez naciśnięcie klawiszy od 1 do 9 lub kliknięcie na którymś z ponumerowanych przycisków znajdujących się na dole głównego okna. Naciśnięcie ALT+ 1...9 spowoduje zaznaczenie odpowiedniej grupy i wyświetlenie jej w głównym oknie.

Jak zdobyć dodatkowe nagrody

Przeszukując mapę możesz natrafić na figury Buddy lub głowy figur Buddy rozrzucone po całym terenie. Możesz wysłać robotników, aby pozbierali głowy, a następnie przytwierdzili je do uszkodzo-





nych figur Buddy. Dzięki temu otrzymasz nagrodę, którą może być np. kilka koni lub drużyna robotników.

Jak zająć wioskę

Wioski płacą podatki swym władcom. Podatki te są głównym źródłem złota w grze. Nie zajęte wcześniej wioski mogą być twoje pod warunkiem, że wyślesz do nich oddziały, które roztoczą nad nimi swoją pieczę. Aby zająć wioskę okupowaną już przez wroga, należy ją zaatakować i zredukować jej poziom PW (punktów wytrzymałości).



ADMINISTRACJA

Administracja obejmuje organizację produkcji, werbunek wojowników i robotników, przygotowania do działań wojennych, prowadzenie dyplomacji, badania naukowe i składanie ofiar.

Podczas gry zdarzyć się może wiele różnorakich katastrof, które mogą poczynić szkody różnego rodzaju. Jednak efekty katastrof można zminimalizować poprzez składanie ofiar lub wspieranie ludzi na dotkniętych katastrofą terenach. Możesz także obniżyć częstotliwość występowania katastrof przez składanie ofiar. Rezultatem pewnych badań naukowych mogą być wynalazki zabezpieczające przed skutkami kataklizmów. Gdy już zdarzy się katastrofa, na ekranie pojawi się okienko z prośbą o udzielenie pomocy. Do ciebie należy decyzja, czy owej pomocy udzielić, czy nie.

Złoto należy do najważniejszych zasobów w grze i jest zdobywane poprzez system podatkowy. Liczebność populacji i wysokość podatków określają ilość złota, którą otrzymujesz. Zbyt wysokie podatki mogą jednak zahamować przyrost naturalny, albo nawet spowodować zmniejszenie liczebności populacji

Złota będziesz potrzebował aby móc werbować wojowników. Wyższy rangą wojownik będzie oczekiwał lepszej zapłaty. Końcowa wartość zależy od rangi wojownika i twojej reputacji.

Poziom morale w mieście, bezpieczeństwo publiczne i liczebność populacji są czynnikami wzajemnie od siebie zależnymi. Aby zapewnić wzrost liczebności populacji, będziesz musiał zapewnić odpowiednią równowagę pomiędzy tymi czynnikami.

Aby zapewnić sobie lojalność wojownika będziesz musiał nagradzać go tytułami lub odpowiednią sumą w złocie. Lojalność wojownika ma wpływ na jego skuteczność w walce, a jej spadek może zaowocować poddaniem się przeciwnikowi.

Wojownik może otrzymać posadę urzędnika ds. administracyjnych, urzędnika naukowego, urzędnika ds. składania ofiar lub urzędnika bezpieczeństwa publicznego. Dopiero po obsadzeniu tych stanowisk możesz zacząć uprawiać dyplomację, rozwijać zaawansowane projekty naukowe i składać ofiary państwowe.

Jak werbować robotników i wojowników

Kliknij na Łuku Ceremonialnym, a następnie na przycisku „Werbuj". Liczba domostw ogranicza ilość robotników, których możesz zwerbować. Prędkość werbunku zależy od poziomu morale w miastach.

Gdy latarnia wisząca nad bramą oberży jest zapalona, oznacza to, że w środku jest przynajmniej jeden wojownik gotów do przystąpienia do służby u ciebie. Kliknij na oberży i wybierz portret wojownika, aby zapoznać się z jego charakterystyką. Aby skorzystać z jego usług, kliknij na przycisku „Werbuj". Koszt werbunku zależy od umiejętności wojownika i twojej reputacji.

PRODUKCJA

Rodzaje i funkcje zasobów

Są trzy rodzaje zasobów - surowce, produkty i złoto. Można zdobywać je drogą produkcji, poborów, przetwarzania i handlu.

Surowcami są: zboże, surowe mięso, drewno i żelazo. Do produktów należą jedzenie i wino, są one również głównym materiałem zaopatrzeniowym wojsk. Im więcej robotników pracuje w danym budynku, tym szybciej przebiega produkcja.

Złoto można zdobywać poprzez handel lub pobieranie podatków. Potrzebne jest głównie do finansowania badań naukowych, dyplomacji, werbunku wojowni-







ków, szkolenia żołnierzy i produkcji sprzętu wojskowego.

Zasoby przechowywane są w magazynach, a w razie konieczności mogą być transportowane pomiędzy miastami przez robotników. Wyjątkiem jest złoto, które trzymane jest w skarbcu państwowym i nie wymaga transportu.



Jak wznosić budynki

Kliknij na robotniku i wybierz opcję „Buduj". Wybierz z listy budynek, który chcesz wznieść, a następnie wyznacz na mapie miejsce pod budowę.

Szary kolor oznacza, że budynek nie może zostać na danym terenie postawiony.

Jeśli pozostawisz kursor bez ruchu nad którąś pozycją na liście, po chwili zobaczysz informacje, takie jak: nazwa budowli i koszt jej wzniesienia.

W przypadku braku funduszy/zasobów potrzebnych do rozpoczęcia budowy, budynki, których nie można postawić, będą miały szary kolor.

Jak gromadzić, produkować i przechowywać zasoby

Wybierz robotnika i kliknij prawym przyciskiem myszy na drzewie lub kopalni.

By gromadzić zboże i surowe mięso umieść robotników na farmie i nakaż im siać zboże lub hodować świnie. Wybierzesz między tymi dwoma przełączając ikonę robotnika pracującego na farmie.



W celu wytworzenia jedzenia i wina umieść robotników w warsztacie i nakaż im produkować jedzenie lub wino.

Z wyjątkiem złota, wszystkie zasoby przechowywane są w magazynach i w Łuku Ceremonialnym. Stawianie magazynów w pobliżu centrów wydobywczych i produkcyjnych, jak również wysyłanie do pracy większej ilości robotników zaowocuje znacznie szybszym tempem gromadzenia zasobów.

NAUKA

W grze zawarto około stu projektów i wynalazków naukowych odzwierciedlających wiele aspektów kultury okresu „Trzech Królestw". Wynalazki i projekty te mogą być wykorzystywane do udoskonalania procesów produkcji, rzemiosła wojennego i administracji.

Jak przeprowadzać badania

Najpierw wybuduj Akademię Nauk i wybierz jedną z czterech gałęzi naukowych. Następnie wybierz jeden z przedmiotów badań.

Zatrzymanie kursora nad ikoną badań naukowych ujawni szczegóły projektu badawczego i jego koszty. Uwaga: Zaawansowane badania wymagają obecności urzędnika naukowego.

SKŁADANIE OFIAR

W grze istnieje 13 rodzajów obrzędów ofiarnych, które służą poprawie warunków życia w królestwie i minimalizowaniu skutków katastrof. Ofiarę należy składać w świątyni, a do jej spełnienia potrzebne będzie kadzidło. Ilość kadzidła uzupełniana jest do optymalnego poziomu w okresie rzadszego organizowania obrzędów ofiarnych.

Uwaga: Ofiary narodowe można składać jedynie w obecności urzędnika ds. składania ofiar.

KATASTROFY

W grze występuje osiem rodzajów katastrof naturalnych. Katastrofy powodują nie tylko bezpośrednie zniszczenia (np. obniżenie produkcji na farmie), ale także skutki pośrednie (np. spadek morale w mieście).

Złożenie ofiary zmniejszy negatywne skutki bezpośrednie poprzez skrócenie okresu trwania katastrofy. Zapomoga finansowa z kolei zminimalizuje skutki pośrednie.

Niektórych katastrof da się uniknąć dzięki odpowiednim wynalazkom naukowym.

DYPLOMACJA

W interfejsie królestwa wybierz przycisk „Dyplomacja". Dzięki temu będziesz mógł zaangażować się w działalność na polu dyplomatycznym. Dostępnych jest pięć opcji: „Sojusz", „Zerwanie sojuszu", „Posiłki", „Płać daninę" i „Odosobnienie". Działalność dyplomatyczną można prowadzić jedynie raz w miesiącu.





HANDEL

Po postawieniu targu, raz na miesiąc zjawi się na nim kupiec, z którym będziesz mógł handlować złotem i innymi zasobami. Możesz również zaatakować kupca i skraść jego towary i konie, jednak musisz się liczyć ze znacznym uszczerbkiem na twojej reputacji, jak również pogodzić z faktem, że długo nie zawita w twoim królestwie żaden kupiec.

PRZYGOTOWANIA MILITARNE

Podczas rozbudowy królestwa możesz postawić oberżę, która pozwoli ci na werbowanie wojowników. Wojownicy są niezwykle ważnymi postaciami i nie powinni być pomijani w procesie rządzenia królestwem i podczas prowadzenia wojen. Koszty werbunku zależą od rangi wojownika i twojej reputacji.



Podczas walki i zarządzania wojownicy zdobywać będą doświadczenie i kolejne poziomy zaawansowania. Im wyższy poziom wojownika, tym więcej posiada on umiejętności, które w istotny sposób wpływają na przebieg walki i stosowane taktyki.

Robotnicy stanowią jeden z najistotniejszych czynników w grze. Przydatni są nie tylko w procesie gromadzenia zasobów i przetwórstwie, ale mogą być także szkoleni na sierżantów. Populacja twojego miasta określa prędkość, z jaką werbowani są kolejni robotnicy. Z kolei liczba domostw ogranicza maksymalną ilość robotników w mieście, których można zwerbować.



Celem organizacji produkcji i zarządzania jest zapewnienie odpowiedniej ilości materiałów koniecznych do prowadzenia wojny. Zwycięstwo jest twoje, jeśli tylko potrafisz dobrze się przygotować.

Konieczność zaopatrywania armii w żywność stawia stronę atakującą na trudniejszej pozycji. Podczas bitew, a zwłaszcza w trakcie oblegania miast, będziesz musiał wyposażyć swoje oddziały w drabiny oblężnicze i wozy z zaopatrzeniem.

W trakcie przygotowań będziesz musiał zapoznać się z terenami otaczającymi pole bitwy i tak rozlokować swoje oddziały, aby zapewnić sobie odpowiednią dystrybucję zasobów i zapasów.

Handel pozwala ci na sterowanie cenami newralgicznych zasobów, co może przydać się do osłabienia przeciwnika.

Jak wyszkolić sierżanta

Poślij robotnika do koszarów szermierzy, łuczników lub pikinierów, a wyszkoli się on tam na sierżanta. Odesłanie sierżanta do koszar spowoduje odzyskanie przez niego pełni sił, jak również pozwoli ci ponownie przemianować go na robotnika, z zachowaniem części wyszkolenia. Robotnik ze stopniem szkoleniowym może znowu zostać szybko powołany do służby jako sierżant. Koszt takiej operacji jest znacznie niższy aniżeli szkolenie zwykłego robotnika.

Jak produkować uzbrojenie

Na początek należy wysłać robotników do warsztatu maszynowego. Kliknij na ikonie wyposażenia, które zamierzasz produkować. Zatrzymanie kursora nad ikonką spowoduje wyświetlenie informacji o kosztach produkcji danego sprzętu.

Jak transportować zasoby

Wybierz robotnika i kliknij na przycisku „Transport zasobów", a będziesz mógł przetransportować pewną ilość zasobów do innego miasta, obozu lub wozu z zaopatrzeniem. Z pomocą koni robotnicy będą w stanie transportować o wiele więcej towarów.

Jak odzyskać siły i moce życiowe

Przebywające w mieście oddziały odzyskają siły i moce życiowe pod warunkiem zachowania dostaw jedzenia i wina. Podobnie ma się rzecz z obozowiskami.

OKUPACJA MIAST

Ktokolwiek opanuje gmach sądu, zdobędzie władzę nad miastem. Oznacza to, że po zdobyciu sądu, pozostałe budynki i robotnicy automatycznie staną się częścią twego królestwa.

Jeśli chodzi o miasta okręgowe, zwycięstwo i zajęcie gmachu sądu są możliwe dopiero po zaatakowaniu miasta i obniżeniu jego PW (punktów wytrzymałości) do pewnego stopnia.





KLAWISZE UMIEJĘTNOŚCI WOJOWNIKÓW

Wybierz wojownika, naciśnij jeden z 4 klawiszy X (Atak), D (Obrona), N (Wywiad) i Y (Czary), a pojawi się odpowiednia lista umiejętności wojowników.

Klawisz	ATAK „X”	OBRONA „D”	WYWIAD „N”	CZARY „Y”
A	Męstwo	Boska Tarcza	Wylecz	Pozbaw sił
B	Dodaj otuchy	Spowolnij wroga	Koń pada	Żołnierz-marionetka
C	Podwójny cios	Siła	Złam tarczę	Zmęczenie
D	Szybki marsz	Osłab morale	Zabij wszystkich w ogniu krzyżowym	Strzała
E	Klonuj	Zatrzymaj wroga	Wojna Domowa	Trująca mgła
F	Koszmar	Atak kamieniami	Zasadzka	Magiczna granica
G	Atak samobójczy	Fortyfikuj	Doprowadź do szału	Ruch błyskawicy
H	Całkowity atak wroga	Tarcza powietrzna	Zastaw pułapkę	Życie pozagrobowe
I	Oświetlanie	Uścisk lodu	Huragan	Grom

INNE KOMBINACJE KLAWISZY

Kombinacja	Funkcja
Esc	Menu gry
Ctrl+ klawisze numeryczne	Grupowanie oddziałów
F1	Otwiera „Pomoc”
Shift+ klawisze numeryczne	Zaznacza odpowiednie oddziały, a także oddziały aktualnie zaznaczone
F2	Zapis gry
Alt+ klawisze numeryczne	Zaznacza odpowiednie oddziały i przełącza się do okienka tychże oddziałów
F3	Załadowanie gry
W	Przełącza pomiędzy wojownikami w aktywnym oknie
F4	Cele misji
F5	Opcje gry
Q	Odnajduje bezczynnych robotników
Spacja	Pauza
H	Zaznacza gmach sądu w twoim królestwie
E	Zaznacza wszystkie jednostki wojskowe w aktywnym oknie
J	Zaznacza miasto w danym kraju
C	Zaznacza Łuk Ceremonialny w danym kraju
G	Zaznacza bramę miejską w danym kraju
V	Zaznacza wioskę w danym kraju
I	Zaznacza oberżę w danym kraju







KLAWISZE WYBORU BUDYNKÓW

Uwaga: Najpierw wybierz robotnika, następnie naciśnij klawisz „Z", aby uzyskać dostęp do interfejsu budynków.

Klawisz	Budynek	Klawisz	Budynek
W	Koszary szermierzy	Y	Stocznia
K	Warsztat maszynowy	O	Warsztat
P	Koszary pikinierów	A	Akademia Nauk
I	Oberża	T	Świątynia
C	Koszary łuczników	H	Dom
S	Stajnia	F	Farma
Q	Magazyn	U	Ulepszone koszary
M	Targ		

INNE KOMBINACJE KLAWISZY

Kombinacja	Funkcja
F	Zaznacza farmę w danym kraju
O	Zaznacza warsztat w danym kraju
A	Zaznacza Akademię Nauk w danym kraju
T	Zaznacza świątynię w danym kraju
T	Zaznacza świątynię w danym kraju
M	Zaznacza targ w danym kraju
B	Zaznacza koszary w danym kraju
P	Zaznacza obóz w danym kraju
S	Zaznacza stajnię w danym kraju
K	Zaznacza warsztat maszynowy w danym kraju
U	Ulepsza koszary w danym kraju

Uwaga:
* Podwójne kliknięcie na jednostce pozwala zaznaczyć wszystkie jednostki tego samego typu.
* Przytrzymanie klawisza „Ctrl" pozwala na dodawanie wskazanych jednostek do zaznaczonej grupy.

Prawa autorskie

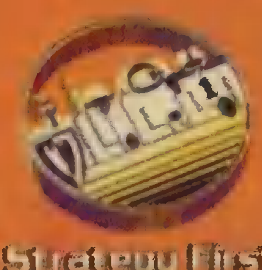
Wprowadzamy Państwa w świat gier komputerowych najwyższej jakości. Każda z wydawanych przez nas gier jest owocem wielomiesięcznej, wytężonej pracy. Jej celem jest nieustanne podnoszenie standardu naszych gier, które Państwo kupujecie. Prosimy o docenienie tych starań oraz prosimy pamiętać, że bezprawne kopiowanie gier jest działalnością kryminalną.Taka forma sprzedaży daje jej legalnemu właścicielowi prawo używania programu ograniczone do wczytywania programu z zakupionego nośnika do pamięci, a więc do systemu komputerowego, dla którego został on opracowany. Każde dalsze użycie, włączając kopiowanie, powielanie, sprzedaż, wynajem, dzierżawę, wypożyczanie i inne formy dystrybucji lub rozpowszechniania produktu naruszające ww. warunki są naruszeniem praw autorskich wydawcy chyba, że wyrazi on na to pisemną zgodę.

Pomoc techniczna

Problemy techniczne z uruchomieniem i prawidłowym działaniem programu, prosimy zgłaszać pod numer (0 22) 815 42 20 lub poprzez e-mail: jasio@cgs.com.pl

Ostrzeżenie o epilepsji

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epileptycznego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji i które nigdy wcześniej nie doznały ataków epileptycznych. Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien - przed uruchomieniem gry - zasięgnąć porady lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.



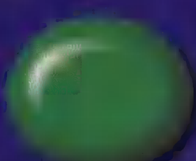



Duże podobieństwo do serii Sudden Strike, sprawia, że czasem nie wiemy w którą grę gramy.

w takim razie miałaby się brać olbrzymia popularność i powodzenie na tak trudnym do zdobycia rynku gier strategicznych? No cóż, sporą zaletą tej najnowszej produkcji jest duża liczba jednostek. Po każdej ze stron działa około czterdziestu rodzajów piechoty, w programie pojawia się też około sto pięćdziesiąt typów różnego rodzaju maszyn bojowych. W starciach bierze udział prawdziwa masa jednostek, a w ich trakcie gracze zobaczą też dynamiczne efekty pogodowe, takie jak mgły czy deszcze. Co ciekawe oprócz tak oczywistych czynników pogodowych na walkę wpływa też temperatura. W krytycznych chwilach walki może się okazać, że nasze pojazdy zostały unieruchomione przez mróz bądź upał. Inteligencja komputerowego przeciwnika stoi na najwyższym poziomie, potrafi on nas wciągnąć w zasadzkę, prowadzić rozpoznanie zwiadem by potem przeprowadzić ostrzał artyleryjski, a potem dokonać nagłego ataku. Dodatkowo w trakcie walki, komputer uczy się przeciwdziałać naszej taktyce, tak więc gra przeciwko niemu może stanowić wyzwanie dla każdego stratega.



PREMIERA	Wrzesień
CENA	129.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	CDV
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.blitzkrieg.de
WYMAGANIA	PII 350 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna z 8MB RAM


Dobra sztuczna inteligencja, duża ilość oddziałów.


Raczej mało innowacyjna, powielająca rozwiązania znane z serii Sudden Strike.

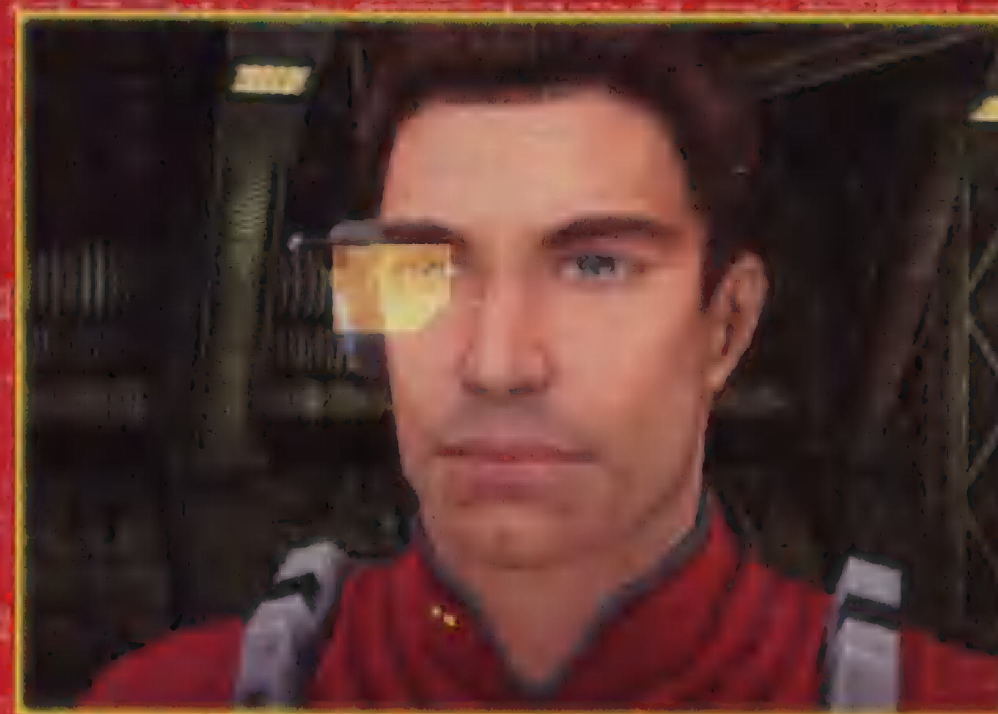
Doskonała gra dla fanów Sudden Strike!



Gier opartych na kultowym serialu było już kilkanaście. Większość spośród nich nie przypadła do gustu nie tylko "zwykłym" graczom, ale również zagorzałym "trekkies". Chlubny wyjątek stanowiła pod tym względem pierwsza część Elite Force wydana przed kilkoma laty. Obecnie dostajemy do rąk drugą część gry, która, powiedzmy to od razu, stoi na bardzo wysokim poziomie i jest jeszcze lepsza od swojej poprzedniczki. Historia opowiedziana w ST: EF 2 związana jest bezpośrednio z zakończeniem serialu. Federacyjny okręt U.S.S. Voyager został uwięziony w kwadracie Delta na terytorium kontrolowanym przez Borga. Gracz wciela się w rolę Alexandra Munro, członka ekskluzywnej grupy Hazard Team i już podczas pierwszej misji ma przyjemność własnoręcznie przyczynić się do sprowadzenia okrętu do bazy. Po pierwszej rozprawie z maszynami sterowanymi przez Borga fabuła jeszcze bardziej się komplikuje. Niespodziewanie Hazard Team zostaje rozwiązany, a Munro trafia do akademii Gwiezdnej Floty. Przez kilka lat zajmuje się szkoleniem kadetów, a w tym czasie gracz cały czas steruje jego losami. Wybawieniem okazuje się być kapitan Jean-Luc Picard, który decyduje się przyjąć wszystkich członków Hazard Team na pokład swojego statku: U.S.S. Enterprise. Od tego momentu udziałem gracza staje się eksploracja nowych układów planetarnych oraz walka z nieznanym obcym gatunkiem, który niespodziewanie zaczyna zagrażać Federacji. Gra, podobnie jak jej poprzedniczka, należy do gatunku FPP. Całość została przygotowana na podrasowanym silniczku "Quake 3 Arena" co istotne jest o tyle, że nie należy spodziewać się "wodotrysków". Tym niemniej od strony graficznej STV: EF 2 prezentuje się zadowalająco. Modele postaci, poszczególne etapy, wnętrza baz i rozległe tereny zewnętrzne, jak również liczne (naprawdę liczne!) przerywniki filmowe, zostały zrealizowane sprawnie, ładnie i cieszą oko. Wierzcie nam jednak, że wcale nie dobra grafika jest głównym atutem gry. Bardziej liczy się klimat, atmosfera i dopięty na ostatni guzik scenariusz, który potrafi przykuć do komputera na długie godziny. Miejscami w ST: EF 2 gra się jak w zgrabną przygodówkę, osadzoną w serialowych klimatach. Innym razem gra zamienia się rasową strzelaninę, za chwilę przybiera formę mrocznego dreszczowca (kłania się "Alien vs Predator"), a gdy dorzucić do tego jeszcze prościutkie minigierki zręcznościowe i logiczne, okazuje się, że całość to coś więcej niż bezmyślny FPP. Ta gra naprawdę ma duszę i na każdym kroku czuje się, że autorzy przygotowali ją z sercem. Podczas swoich przygód Munro z przyjaciółmi odwiedza pokłady licznych statków Gwiezdnej Floty, zawita na Fiok Epsylon 5, Aldor III, Tolochon II, do romulańskiej bazy, na kolonię Atteraxian i w wiele innych różnych miejsc. Walczyć będzie również w przestrzeni kosmicznej, bezpośrednio na kadłubie statku U.S.S. Enterprise (!), kiedy ten zostanie niespodziewanie zaatakowany. Przyznać trzeba, że zróżnicowanie misji jest ogromne, wszystkie środowiska różnią się znacznie między sobą, a zadania do wykonania pojawiają się jedne po drugich. Poza zestawem broni służącym do eksterminacji przeciwników (każda broń posiada kilka trybów ognia) gracz posługuje się również znanym z serialu Phaserem oraz Tricoderem. Zwłaszcza ten ostatni przydaje się często. Jest to urządzenie wielofunkcyjne, którym można ustawiać amplitu-







MIEJSCAMI W STAR TREK: ELITE FORCE 2 GRA SIĘ JAK W ZGRABNĄ PRZYGODÓWKĘ, OSADZONĄ W SERIALOWYCH KLIMATACH.



Popatrzcie na Picarda: przy włączonych na maxa detalach cienie powariowały...





STAR T…
ELITE FO…

dę, częstotliwość i położenie fali w generatorach, modulować sygnał w obwodach obsługujących drzwi, śluzy i inne urządzenia, a także szukać ukrytych przejść i sekretnych miejsc. W tych ostatnich często można odnaleźć niewielkie złote statki. Gdy zbierze się ich określoną ilość uzyskuje się dostęp do dodatkowych map, na których można grać niezależnie od głównej kampanii. ST: EF 2 to naprawdę kawał znakomitej gry. Fani Star Treka odnajdą w niej wspaniały klimat i atmosferę znaną z serialu, a pozostali wielbiciele gier FPP cieszyć się będą wartką akcją, ciekawymi projektami poziomów, fajnym uzbrojeniem i przeciwnikami. Wysoka ocena jest zatem w pełni uzasadniona.





Tricoder potrafi naprawdę fajne rzeczy. Zabawa z nim to takie minigierki, które czasami trzeba rozegrać na czas.

REK®
RCE II

PREMIERA	III kwartał
CENA	Nieznana
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	Activision
DYSTRYBUCJA PL	LEM
INTERNET	www.st-ef2.com
WYMAGANIA	PIII 450 MHz, 128 MB RAM

Intrygująca fabuła, dużo filmików, projekty poziomów poziomów różnicowanie poziomów, zabawy z Tricoderem.

Eee.... W filmikach słaba animacja zębów postaci...

Znakomity shooter osadzony w realiach Star Trek. Gra z duszą!



FIM SPEEDWAY GRAND PRIX

FIM Speedway Grand Prix to druga, po wydanym niedawno Demonic Speedway, polska produkcja będąca symulatorem żużlowych wyścigów. Choć recenzowany właśnie produkt jest znacznie lepszy, to mimo wszystko wciąż nie jest to gra, z której gracze będą w pełni zadowoleni.

Zaczniemy od pierwszej bardzo ważnej różnicy pomiędzy tymi dwoma tytułami. W jakiś sposób Techland znalazł pieniądze na wykupienie oficjalnej licencji, dlatego w grze będzie można wcielić się we wszystkie największe sławy żużla. Fakt ten budzi spore uznanie i z pewnością jest wielkim atutem niniejszego tytułu. W Demonic Speedway graczy strasznie śmieszyły poprzekręcane nazwiska zawodników, co było wymuszone brakiem licencji. Tutaj taka sytuacja nie będzie już miała miejsca, ale powodów do śmiech i tak nie zabraknie. Wszystko za sprawą Tomasza Lorka komentującego zawody. Nie mamy pojęcia kto pisał mu komentarz, ale gdy usłyszeliśmy wprowadzenie do pierwszych zawodów z cyklu Grand Prix o mało nie spadliśmy ze śmiechu z krzesła. W płomiennych słowach komentator opisuje jak to rycerze czarnego toru spotykają się w tej krainie skutej lodem by wejść do wielkiej łodzi wikingów, która popłynie w kierunku wspaniałych żużlowych emocji!. A jak by tego było mało to dodatkowo pan Lorek ma dziwny angielski akcent wywołująuy u słuchaczy uśmiech rozbawienia.

FIM SGP został stworzony na enginie Chrom będącym także dziełem panów z Techlandu. Jednak szumnie zapowiadany polski silnik graficzny wcale nie powala na kolana i daleko mu do wysokiego poziomu. Nie przeczymy, że motory wymodelowano z wielką dbałością o szczegóły a stadiony zostały odwzorowane bardzo realistycznie. Ale równocześnie oprawie gry można zarzucić bardzo wiele. Między innymi kiepsko wykonaną publiczność, fatalne niebo, strasznie kanciaste obiekty oraz liczne błędy graficzne polegające na przenikaniu się tekstur. Mimo tych licznych niedociągnięć FIM SGP i tak wygląda znacznie lepiej niż DS. Na korzyść produktu Techlandu przemawia także bardzo dobrze i widowiskowo zorganizowane studio powtórek pozwalające na oglądania replayów wyścigów z kilku różnych kamer. Występujący w obu grach wątek ekonomiczny, czyli ulepszanie motoru za zarobione pieniądze, został potraktowany w spłycony sposób. Choć z pewnością w FIM SGP nie jest aż tak ubogo jak w DS. Tutaj do kupienia jest więcej części, które mają charakteryzujące je parametry (np. wytrzymałość i przyczepność kół) oraz znacząco różnią się od siebie. Na koniec powiemy o modelu jazdy. Pod tym kątem recenzowany właśnie tytuł z pewnością wypada lepiej od DS ale wciąż nie jest to jeszcze to, co być powinno. W praktyce po wszystkich torach jeździ się dość podobnie. Obietnice twórców że w grze, tak jak w rzeczywistości, ściganie się na każdym z torów będzie wymagało stosowania odmiennego stylu jazdy można włożyć między bajki. Podobnie jest z realizmem, który ma stać na wysokim poziomie. Niestety czasem zachowanie się motoru, gdy wchodzimy w zakręt na łuku przeczy wszystkim znanym prawom fizyki.

Na pewno FIM SGP to gra lepsza i bardziej profesjonalna od Demonic Speedway. Choć posiada pewne błędy i niedociągnięcia powinna znaleźć się na komputerze każdego miłośnika żużlu. Reszta graczy niech lepiej poczeka. Może za jakiś czas wzbogaconym o nowe doświadczenia Polakom uda się zrobić dobrą grę speedwayową, która będzie atrakcyjna nie tylko dla fanów tego sportu.

PREMIERA	Już jest
CENA	49.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Techland
DYSTRYBUCJA PL	Techland
INTERNET	www.techland.pl
WYMAGANIA	PIII 500 MHz, 128 MB RAM

Plusy: Niezła oprawa graficzna, zrobiona na licencja BSI, profesjonalne wykonanie.

Minusy: Liczne potknięcia grafików, nie najwyższy realizm jazdy, gra jest za mało urozmaicona.

Mimo wielu niespełnionych obietnic producentów jak do tej pory jest to najlepsza polska gra wydana w tym roku.

Ocena: 4/6







Na pierwszym planie widzimy, że z realizmem w grze bywa różnie. W tle okropna imitacja nieba.



Grafika wyróżnia FIM SGP na tle innych polskich produktów.

TOMB RAIDER THE ANGEL OF DARKNESS

Naprawdę ciężko jest napisać wstęp do recenzji gry z Larą Croft, żeby nie być przy tym banalnym...

Niestety, właśnie dostaliśmy szóstą część Tomb Raidera i musimy z przykrością stwierdzić, że nie spełnia ona pokładanych w niej nadziei. Szkoda to wielka, bo na ukazanie się tej gry czekaliśmy dobrych kilkanaście miesięcy, tymczasem okazuje się, że nie było warto. Ale po kolei...

Jak zapewne pamiętają gracze, którzy skończyli



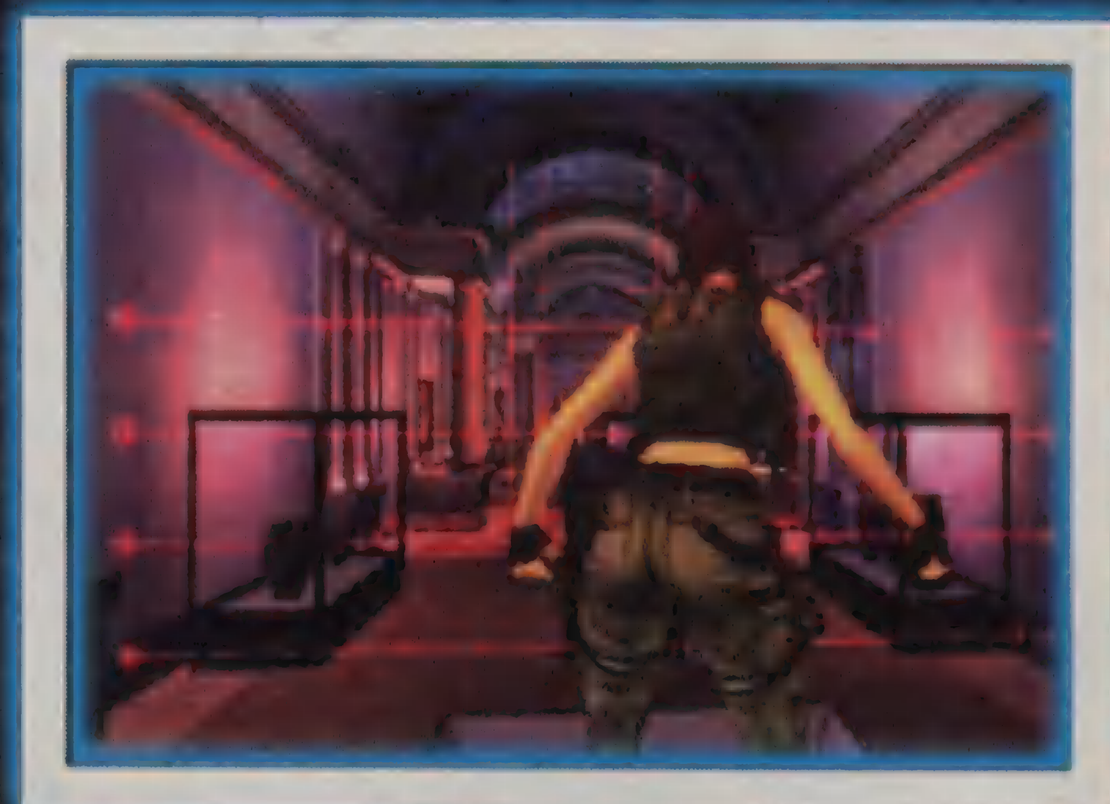
The Last Revelation, Lara została przywalona kamieniami pod świątynią. Okazało się jednak, że nie zginęła, bo oto znowu będziemy mogli wcielić się w jej rolę. Co prawda mamy teraz na głowie całą paryską policję, ale cóż to jest dla nas?! Fabuła skupia się wokół tajemniczych obrazów, które kiedyś służyły do magicznych rytuałów, a ukradł je pewien szaleniec. Chce on wyrządzić światu wielkie zło i oczywiście tylko my możemy go powstrzymać. Czy to wystarczy, aby zainteresować wielbicieli wdzięków panny Croft? Będzie musiało, bo sama gra wielkich rewolucji nie przynosi...



Skoro wspomnieliśmy o zmianach, to należy wspomnieć o kilku nowościach, które pojawiły się w grze. Po pierwsze, Lara potrafi teraz walczyć wręcz. Jest to spore udogodnienie, zważywszy na fakt, że taka walka pozwoli zaoszczędzić amunicję, a prawidłowo i szybko przeprowadzona nie uruchomi alarmów. Spytacie, po co oszczędzać amunicję, skoro Lara zawsze posiadała swoje niezawodne pistolety z nieskończonością pocisków? Cóż, albo zgubiła je w świątyni, albo nie zabrała do tej gry, bo tym razem amunicja jest limitowana do wszystkich zebranych po drodze broni. Wprowadziło to trochę realizmu do gry, ale jednocześnie uniemożliwiono

PEWNE CZYNNOŚCI MOŻEMY WYKONAĆ NA KILKA SPOSOBÓW, W ZALEŻNOŚCI OD TEGO, Z KIM POROZMAWIAMY I W JAKI SPOSÓB

Larze jednoczesne strzelanie i skakanie, idealne wręcz rozwiązanie do walk z bossami. Szkoda, wielka szkoda... Poza tym wprowadzono możliwość ćwiczenia poszczególnych części ciała. Jeśli więc nie możemy doskoczyć do jakiejś półki skalnej, powinniśmy rozejrzeć się po okolicy i poprzesuwać jakieś ciężkie kamienie. Lara nabierze krzepy i poinformuje Cię, że czuje się silniejsza. Od tej pory będzie skakała dalej lub wyżej. To samo dotyczy jej górnych części ciała (nie, nie tych, co myślicie, te są już wystarczająco rozbudowane...;))) Kolejna modyfikacja dotyczy rozwoju fabuły. Po raz pierwszy gra posiada autentyczne elementy przygodówki - musimy rozmawiać z napotkanymi postaciami, a wybierane kwestie podczas konwersacji wpływają na zachowanie rozmówców. Dlatego pewne czynności możemy wykonać na kilka sposobów, w zależności od tego, z kim porozmawiamy i w jaki sposób. Przykładem tego może być droga, jaką dostaniemy się do małego cmentarza na tyłach kościoła - na upartego można to zrobić aż na cztery różne sposoby! Akcja staje się przez to bardziej emocjonująca, a zyskuje na tym gracz, który nie zatnie się i nie będzie biegał szukając jedynego, słusznego rozwiązania. Ostatnią z wartych wspomnienia nowości jest skradanie się. Wygląda to trochę jak zabawa w Splinter Cell - możemy podejść po cichu do przeciwnika i zabić go jednym ciosem, jak również ukraść potrzebne przedmioty bez wzbudzania niepotrzebnych podejrzeń.



Niestety, na tym kończą się zalety nowej gry Core Design. Najważniejszą zaś wadą nowego Tomb Raidera jest jego wtórność. Jakkolwiek by nie podkreślano licznych nowinek, to wciąż wszystko sprowadza się do biegania, strzelania i skakania po platformach, które wszyscy znają od wielu lat. Trzeba być prawdziwym zapaleńcem i maniakiem, żeby wciąż odnosić się do tego z entuzjazmem. Jesteśmy tym bardziej rozgoryczeni, że autorzy zapowiadali prawdziwą rewolucję, wręcz grę nowej generacji, a to, co dostaliśmy nijak ma się do zapowiedzi. Poza tym pozostały stare wady oraz dodano do nich kilka nowych. Sterowanie wciąż jest zbyt zagmatwane, nie wspominając nawet o tym, że działa z opóźnieniem. Ponadto cała zabawa w skradanie się nic nie daje, bo każdego przeciwnika szybciej jest zastrzelić. Szkoda też, że bardzo zwiększyły się wymagania sprzętowe. Engine gry nie został dopieszczony (w zasadzie wygląda tylko ciut lepiej niż poprzed-





Skradanie się do przeciwników początkowo może wydawać się świetnym pomysłem...

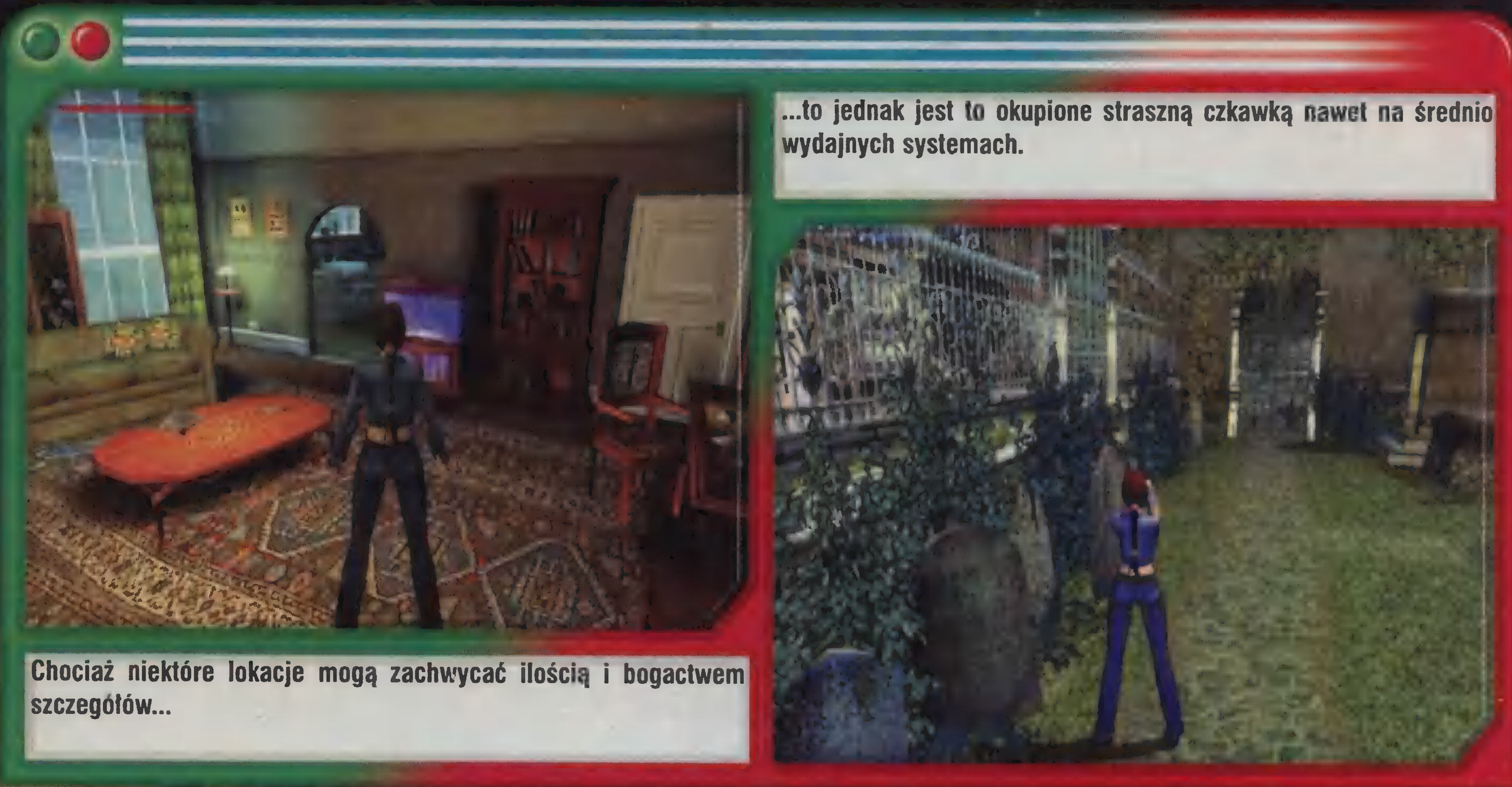


...ale w rzeczywistości zupełnie nie sprawdza się w grze.

niczki), a wymagania optymalne mogą zaskoczyć niejednego fana gier FPP. Żeby jeszcze za wysokimi wymaganiami szła w parze dynamiczna akcja - nic z tych rzeczy. Kamera wciąż głupieje przy ścianach, a sterowanie Larą w trudnych momentach przypomina ruchy słonia w składzie porcelany!!!

Jak jasno wynika z naszego testu, najnowszy Tomb Raider na pewno nie przysporzy panom z Eidos wielu nowych fanów Lary. Gra jest poprawna, ale jakby nie z tej epoki. Sprawia wrażenie przestarzałej pod każdym względem - oprawy, akcji i grywalności. Lubimy Larę, ale jeśli gry z nią mają dalej tak wyglądać, to my już dziękujemy...





Chociaż niektóre lokacje mogą zachwycać ilością i bogactwem szczegółów...



...to jednak jest to okupione straszną czkawką nawet na średnio wydajnych systemach.

PREMIERA	Już jest
CENA	139 zł lub 159 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	Eidos Interactive
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	http://tombraider.uk.eidosdns.com
WYMAGANIA	PIII 500 MHz, 128 MB RAM, Karta graficzna zgodna 32MB, 1,5 GB HD

Walki wręcz, elementy gry przygodowej, mniej liniowa fabuła.

Wtórność, wymagania sprzętowe, wtórność, sterowanie i kamera, wtórność...

Tylko i wyłącznie dla niepoprawnych maniaków TR. Kolejna część serii, w którą mało kto chce już grać...





Will Rock to przedstawiciel shoterów FPP, którego akcja została osadzona wśród starożytnych budowli, greckich bogów



i herosów. Fabuła gry jest dość banalna, ale mimo to warto poświęcić jej parę zdań. William Rockwell to archeolog i to właśnie w jego skórę wciela się gracz. Zanim zaczęła się akcja gry Will przewodził pewnej wyprawie archeologicznej, której celem było odczytanie starożytnych runów. Runy owe miały otworzyć bramę do zaginionej od wieków krainy greckich bogów - Olimpu. Tak też się stało, ale Will



i jego przyjaciele nie przewidzieli, że bogowie nie będą tym faktem zachwyceni. Ponad to znaleźli się jeszcze fanatycy, którzy zabili dobrego druha Rocka, niejakiego dr Headstronga, a jego córkę Emmę uprowadzili. Teraz jedyna nadzieje na jej odnalezienie w Willu, czyli w Tobie, graczu. Czekają na ciebie liczne poziomy, na które składają się miejsca każdemu znane z pewnością z lekcji historii. Odwiedzisz Korynt, zwiedzisz świątynię Argosa, zawitasz do Knossos, pałacu Minosa oraz wielu innych miejsc, w których Twoim jedynym zadaniem będzie eksterminacja wrogów (licznych) oraz odnalezienie dalszej drogi. To ostatnie nie nastręcza zazwyczaj wielkiej trudności, bowiem gra jest liniowa i sama prowadzi gracza za rączkę. Autorzy nie bawili się w piętrzenie zagadek, zastawianie pułapek czy projektowanie poplątanych korytarzy. Zamiast tego skonstruowali poziomy w taki sposób, aby łatwo można było trafić do celu. Od czasu do czasu przyjdzie Ci jedynie przestawić jakieś dźwignie, aby uzyskać dostęp do zamkniętych drzwi. O ile takie podejście można łatwo zrozumieć (wszak gra nastawiona jest na akcję, a nie łamigłówki) o tyle w cza-



sie testów spotkaliśmy się również z dość kontrowersyjnym rozwiązaniem. Otóż bardzo często zdarza się tak, że aby otworzyć jakieś wrota trzeba wytłuc w danym miejscu określoną liczbę wrogów. Nie ma zatem mowy o unikaniu walki i działaniu z zaskoczenia. W "Will Rock" trup pada gęsto, a łuski



W "WILL ROCKU" TRUP PADA GĘSTO, A ŁUSKI KILOGRAMAMI SYPIĄ SIĘ NA ZIEMIĘ.

kilogramami sypią się na ziemię. Na eksterminację czekają liczne stwory mitologiczne, wśród których spotkać można minotaury, harpie, centaury, satyrów, atlasów, dyskobole, cyklopów, meduzy, cerberów i parę innych odmian. Dodatkowo jest również paru bossów, a na końcu przewidziano nawet walkę z Gromowładnym we własnej osobie. Wrogów jest zatem sporo, a i narzędzi zagłady nie brakuje. Gdy niewystarczający okaże się sowiecki szpadel skorzystać można z paru rodzajów pistoletów, strzelby, kuszy z celownikiem



Niektórzy przeciwnicy są naprawdę gigantyczni. Dodatkowo trzeba pochwalić to, że są to postacie wymodelowane w pełnym 3D.





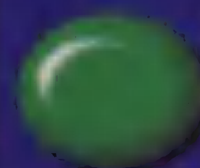
Hm.... Na nasze oko coś jest z tym cieniem nie tak... Poza tym największą wizualną wadą gry jest to, że trupy przeciwników wyparowują w ciągu 5 sekund...

ciwnie po godzinie - dwóch, zwiedzanie kolejnych poziomów zaczyna się ciągnąć niczym guma do żucia. Wrogowie nie są zbyt wymagający, labirynty nie są skomplikowane, a grafika stoi zaledwie na

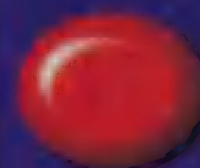


zadowalającym poziomie. Sprawę ratuje nieco muzyka, ale to chyba za mało aby pisać o grze jak o hicie. "Will Rock", który zapowiadany był na pogromcę "Serious Sama", okazuje się grą wtórną i nudną. Zapewniamy was z ręką na sercu, że gra nie ma do zaoferowania nic nowego, a porównywanie jej do "Poważnego Sama" uwłacza tamtej świetnej strzelaninie. Szkoda...

PREMIERA	III kwartał
CENA	Nieznana
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	Saber Interactive
DYSTRYBUCJA PL	LEM
INTERNET	www.will-rock.com
WYMAGANIA	PIII 500 MHz, 128MB RAM, karta graficzna 32 MB



Sporo przeciwników, interesujące uzbrojenie, muzyka.



Miejscami nic się nie dzieje, zbyt szybko się nudzi, poziomy są bardzo podobne do siebie...

Wtórna i na dłuższą metę męcząca strzelanina FPP.



DODATKOWO JEST RÓWNIEŻ PARU BOSSÓW, A NA KOŃCU PRZEWIDZIANO NAWET WALKĘ Z GROMOWŁADNYM WE WŁASNEJ OSOBIE.





optycznym, która wypuszcza z siebie samozapalające się betty oraz paru zabawek o oryginalnych nazwach (fireball gun, amid gun oraz meduza gun). Niestety pomimo sporej liczby wrogów oraz interesujących broni zabawa z Willem Rockiem nie jest pasjonująca. Wręcz prze-



WILL ROCK®

Chyba każdy młodzieniec płci męskiej marzył w pewnym okresie swego życia o wykonywaniu w przyszłości zawodu kierowcy olbrzymiej, kilkunastokołowej ciężarówki. Słynne filmy drogi, takie jak "Konwój", czy "Mistrz kierownicy ucieka" utwierdzały nas w jeszcze większym przekonaniu, że to jest właśnie to! Poczucie wolności, przynależność do braterskiej wspólnoty kierowców tirów i niekwestionowane panowanie na drodze; a za to wszystko dostajemy jeszcze niezłą kasę...

Cóż, dla większości z nas materia ta na zawsze pozostanie w sferze marzeń. Chociaż...

Za sprawą najnowszej gry firmy ValuSoft, zatytułowanej Hard Truck: 18 Wheels of Steel możemy przynajmniej częściowo zrealizować ów niespełnione, młodzieńcze marzenia.

Oto kilka słów na temat rozgrywki, która w Hard Truck: 18 Wheels of Steel polega generalnie na przewożeniu towarów z miasta do miasta w określonym czasie. Jednak to tylko ogólny zamysł gry, więc przyjżyjmy się jej troszkę dokładniej.

Grę rozpoczniemy od wyboru jednego z trzech regionów USA (każdy z nich odpowiada poziomowi



trudności) i otworzenia działalności nowej firmy przewozowej. Na starcie dysponujemy nieznaczną ilością gotówki i jedną, niezbyt okazałą ciężarówką.

Każdy region składa się z kilku miast połączonych siecią dróg, a w każdym z tych miast znajdują się siedziby kilku firm, z których i do których będziemy rozwozić towary.

Istnieją dwa rodzaje zleceń: dorywcze, oraz cykliczne. Pierwsze polegają na jednorazowym transporcie ładunku, po dostarczeniu którego znów stajemy się bezrobotni i musimy szukać kolejnego zlecenia. Cykliczne natomiast, gwarantują nam ciągłość pracy, stałe dochody, oraz zdobywanie licencji na nowe trasy.

Wszystkie towary przewozimy w naczepach, które czekają w dokach przeładunkowych firm. Nad każdą z nich widnieje okienko informujące nas o typie zlecenia, wymaganiach dotyczących kwalifikacji



kierowcy (przedstawione w postaci gwiazdek), firmie docelowej, wartości (czyli kwocie jaką dostaniemy za nienaruszony i dostarczony na czas ładunek) i wrażliwości towaru. Ponad to, czasami na okienkach tych widnieć będą symbole opisujące specyficzne cechy danego produktu. I tak: kieliszek symbolizuje towar delikatny, odważnik oznacza, iż ciężar ładunku przekracza dopuszczalne normy, zaś ikona zegara mówi, że towar musi być dostarczony na czas.

Terminowe dostarczanie nieuszkodzonych ładunków zaowocuje wzrostem kwalifikacji kierowcy i notowań firmy, co z kolei pozwoli nam na wybór coraz lepiej płatnych zleceń.

MUSIMY OBSERWOWAĆ ZNAKI I DROGOWSKAZY, KONTROLOWAĆ POZIOM PALIWA, ORAZ ROZGLĄDAĆ SIĘ NA BOKI





Zmieniające się warunki atmosferyczne i cykl dzień/noc zwiększają realizm symulacji.

HARD TRUCK
18 WHEELS OF STEEL



A oto deska naszej pierwszej ciężarówki. Cudowna nieprawdaż?

Za zarobione pieniądze zakupimy nowe, lepsze ciągniki (jest ich sześć modeli), które będziemy mogli wyposażyć w ułatwiające życie kierowcy tira gadżety, takie jak CB Radio, antyradar, czy GPS. Ponad to większa gotówka pozwoli nam na zatrudnianie kierowców, dzięki którym nasza firma zacznie się dynamicznie rozwijać.

Podobnie jak w rzeczywistości, aby nie zgubić sie pośród sieci ulic i autostrad i aby trafić do celu



będziemy musieli kierować się znakami drogowymi. Będziemy tankować nasze pojazdy na stacjach benzynowych, naprawiać je w warsztatach, ulepszać na parkingach, oraz ważyć w punktach pomiaru. Będziemy również musieli dbać o własne samopoczucie. Wiadomo, że niewyspany kierowca to niebezpieczny kierowca. Brak snu spowoduje zamykanie się oczu i chwilową utratę świadomości, co może zakończyć się wypadkiem, lub uszkodzeniem towaru. Jeśli mimo to zdecydujemy się na kontynuowanie jazdy bez odpoczynku, musimy liczyć się z ryzykiem zatrzymania przez patrol policyjny co zwykle kończy się bardzo wysokim mandatem, oraz stratą cennego czasu. Dlatego ważne jest, aby przed dłuższą trasą wyspać się np. w najbliższym motelu.

To oczywiście nie wszystkie atrakcje, które oferuje gra Hard Truck: 18 Wheels of Steel. Resztę musicie odkryć sami:)

Możecie, drodzy Czytelnicy spytać, czy jazda na długich trasach nie wydaje się zbyt monotonna? Otóż nie. Jak w życiu, jadąc musimy uważać na innych uczestników drogi, musimy obserwować mijane znaki i drogowskazy, kontrolować poziom paliwa w baku, podczas zmiany pasa ruchu musimy patrzeć w boczne lusterka, oraz rozglądać się na boki, dostosować jazdę do aktualnie panujących warunków na drodze i do zróżnicowanych warunków atmosferycznych, słuchać komunikatów (np.) o wypadkach, które mogą zmusić nas do zmiany trasy, a gdy mimo to zaczniemy odczuwać znużenie, możemy włączyć pobudzający, drogowy kawałek w pokładowym odtwarzaczu CD.

Sedno gry i sama rozgrywka należy do największych atutów omawianego tytułu. Jednak jako, że każdy kij ma dwa końce nie sposób nie wspomnieć o drugim z nich, czyli wadach gry. Od razu przy-



chodzi mi na myśl oprawa audio-wizualna. O ile grafice otoczenia jak i wszelkim pojazdom widzianym zewnątrz nie można wiele zarzucić, o tyle wygląd wnętrza naszego wozu pozostawia wiele do



życzenia. Podobnie sytuacja ma się z dźwiękami wydawanymi przez mijające nas pojazdy, nie mającymi wiele wspólnego z odgłosem pracy silnika jakiegokolwiek znanego mi samochodu.

Możnaby też przyczepić się do zbyt małej ilości dostępnych miast i regionów, których zmiana wiąże się z rozpoczęciem gry od nowa i to na innym poziomie trudności.

Jednak mimo to uważam, że wciągająca akcja i sens gry w większości niweluje wspomniane mankamenty, czyniąc z tej gry naprawdę niezłą, ale napewno nie doskonałą produkcję.

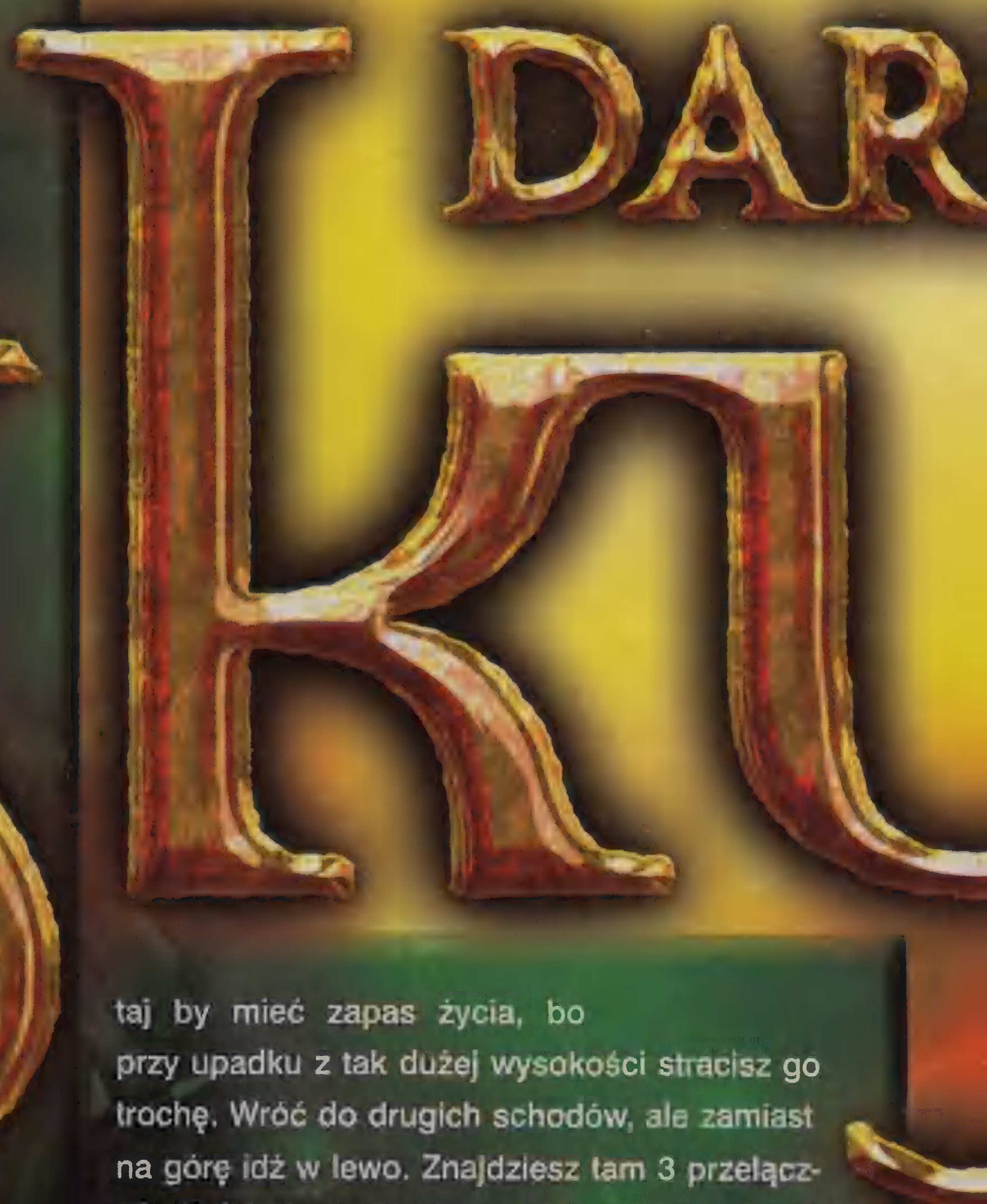
PREMIERA	Już jest
CENA	49.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Buka
DYSTRYBUCJA PL	TopWare
INTERNET	hardtruck.topware.pl
WYMAGANIA	PIII 600 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna z 16 MB

Świeży pomysł, niewygórowana cena, wciągająca rozgrywka, płynny cykl dzień/noc.

Grafika wnętrza pojazdu, dźwięki samochodów, mało miast, mało zróżnicowany krajobraz.

Szkoda, że producenci tak dobrej gry bardziej nie doszlifowali oprawy audio-wizualnej, ale i tak gierka oferuje naprawdę przednią zabawę.





Specjalnie z myślą o Was nasi Drodzy Czytelnicy przygotowaliśmy, całkowity opis przejścia "Darkened Skye" Wszystko, co ważniejsze zostało już opisane w obszernej instrukcji załączonej do gry, więc od razu przechodzimy do solucji. Pamiętajcie tylko, że choć gra nie należy do bardzo trudnych, to jednak mimo wszystko warto często używać szybkiego zapisu. W ten sposób można oszczędzić sobie naprawdę wiele zbędnych nerwów.

LYNLORA

Po rozmowie z Drakkiem idź do przodu i pokonaj 2 czekających na Ciebie przeciwników. Na rozwidleniu dróg wybierz prawą. Znajdziesz tam Trzęsiskałę. Weź ją, wróć do rozstaju i tym razem wybierz lewą odnogę. Na kolejnym rozwidleniu znowu w lewo. Dojdziesz do miejsca, przez które Drakk trafił do tego świata. W drzewie obok schował się rzadki zwierzak. Zabierz go i biegnij prosto. Spotkasz 3 przeciwników, jeden z nich będzie miał klucz. Idąc dalej trafisz do wioski. Pobiegnij na targowisko znajdujące się po prawej. Porozmawiaj z istotą chowającą się w wozie, a następnie wymień u kupca swojego niedawno znalezionego zwierzaka na świecącą rybę. Wróć do katapulty i otwórz ją kluczem. Pozbądź się natrętnego łucznika. Skieruj się teraz w prawo, dotrzesz do skał. Skacząc po nich trafisz do jaskini. By wejść do środka użyj świecącej ryby. Trzęsiskałą wysadź kamienie znajdujące się po prawej i odczytaj ukrytą wiadomość. Wróć do drzewa na którym stał snajper i przeczytaj znajdującą się tam wiadomość. Z pewnością widzisz domek na drzewie. Zapukaj do drzwi. Nie chcą cię wpuścić? Otwórz notatnik i spróbuj jeszcze raz, a na pewno dostaniesz się do środka. Od teraz możesz czarować. Twoim pierwszym zaklęciem jest Oko Prawdy. Użyj go a po lewej zobaczysz magiczny krąg. By zakończyć poziom musisz w nim stanąć.

ARCHIPELAG OGMIRE

Na lewo od siebie znajduje się w skale przycisk. Otworzy on ukryte wejście do jaskini. Idź tam, gdzie po krótkiej rozmowie dostaniesz prezent. Wybiegnij nowym wyjściem i wciśnij drugi przycisk. Teraz skacząc po skałach dostaniesz się do trzeciego przycisku. Użyj go, a pojawią się nowe kamienie, dzięki którym dotrzesz na następną wyspę. Po lewej zobaczysz żółtego SkittlesaÆ. By go zdobyć musisz wpierw zebrać leżące na obrzeżach wyspy gąbczaki, które po rzuceniu na wodę, na krótką chwilę tworzą pływające platformy. Następnie poczekaj aż z wody wynurzy się paszcza potwora. Wskocz do niej a kolejny SkittlesÆ będzie twój. Dzięki niemu będziesz mógł zacząć używać Pryzmatycznego Pocisku. Jeżeli potrzebujesz uzupełnić zapas życia to wróć na główną wyspę. Jeżeli nie masz takiej potrzeby to spójrz w lewo a na ścianie zobaczysz przycisk. Strzel w niego magicznym pociskiem. Skacząc po kamieniach (jeżeli widzisz, że gdzieś nie doskoczysz, użyj gąbczaka) trafisz na nową wyspę. Najlepiej zrobić to szybko, ignorując atakujących po drodze przeciwników. Znalezienie na wyspie 3 przełączników nie powinno być dla nikogo problemem. Pojawią się nowe skałki, wiodące na kolejną wyspę. Jest to dość długa droga więc odradzamy walkę z potworami. Gdy już trafisz na stały ląd biegnij drogą na samą górę, aż do dziury. W dole zobaczysz kamień, do którego musisz strzelić. Idź na drugą stronę wyspy. Korzystając z kamieni i gąbczaków dotrzesz na nowy ląd. Tutaj znajduje się kilka przycisków, a każdy z nich ma inny symbol. Weź naszyjnik, który dostałeś na początku planszy i sprawdź w jakiej kolejności należy wcisnąć 4 z nich. Idź do nowo otwartego przejścia, którym dotrzesz do wieży.

BAGNA TIKINIKI

Porozmawiaj z stojącą nieopodal postacią. Skacząc po liliach (musisz robić to szybko, bo te zaczną zapadać się pod twoim ciężarem) i po drodze rozwalając strasznie natrętne strzelające owady dostaniesz się na stały ląd. Twoim celem jest zdobycie najpierw pustej muszli, a potem umieszczenie w niej 3 śpiewających robaków. Muszlę i jednego robala znajdziemy poza puszczą. Są na małych wysepkach, ukrytych w gąszczu lilii wodnych i drewnianych pomostów (jeżeli przy okazji zauważysz jakieś ryby leżące na ziemi, to zbieraj je także). Gdy już będziesz miał muszle i robaka skieruj się do puszczy. Ponieważ wszystko w niej wygląda identycznie proponujemy przyjąć metodę by zawsze skręcać w tym samym kierunku. Podczas zwiedzania tego labiryntu czasami będziemy napotykać się na zielony magiczny deszcz. Użycie Oka Prawdy wskaże nam wtedy ukrytą ścieżkę. Do puszczy prowadzą 3 drogi. Dwa pozostałe robaki znajdziemy gdzieś w okolicach skrajnych wejść. Gdy już je znajdziesz wróć do punktu wyjścia. Pobiegnij środkowym wejściem, na pierwszym rozwidleniu w lewo, na drugim w prawo. W ten sposób dotrzemy do magicznego deszczu a dalej do serca puszczy. Po użyciu śpiewających robaków i obejrzeniu filmiku zbierz dwa SkittlesyÆ. Niestety wracając do wyjścia musisz na nowo zabić wszystkich wrogów. Jeżeli masz już 3 ryby to możesz wracać do punktu, w którym rozpocząłeś level. Jeżeli nie, to w pobliżu wejść do puszczy jest wyspa, na którą regularnie wskakują ryby. Ryby zamieniamy na gąbczaki u postaci z którą rozmawialiśmy na początku. Po zdobyciu 4 gąbczaków i jednej ryby ustawiamy się na wysepce z wejściem do puszczy. Wykorzystując żółwie, lilie i pomosty dostań się na nową wyspę będącą w lewym górny rogu planszy. Zastrzel z bezpiecznej odległości czekająca tam na Ciebie ptaki. Teraz musisz dostać się na wyspę, na której siedzi rybak. W zamian za rybę dostaniesz wędkę. Przetransportuj się na najbliższy ląd i pogadaj ze stojącą tam osobą. Następnie weź wędkę i użyj jej 3 razy, a złapiesz rybkę. Po dużych kamieniach dotrzesz do miejsca skąd zobaczysz wielką, odpoczywającą w wodzie rybę. Użyj wędki ponownie i zakończ planszę.

MIASTO OGMIRE

Wejdź do środka i poszukaj sobie dogodnej pozycji (np. na szczycie schodów, gdzie jest zamknięta krata), z której będziesz mógł rozwalić strzelających do ciebie wrogów. Gdy już to zrobisz idź i przełącz 4 znajdujące się w okolicy dźwignie. W ten sposób otworzysz kratę. Idź tam. Wpierw rozpraw się ze strzelającymi potworkami, a następnie udaj się na prawo, gdzie znajdziesz kamienny przycisk. Drugi znajduje się nad głównym wejściem (tam gdzie było 2 wrogów). By się tam dostać musisz iść w lewo, wejść po schodach i wykonać długi skok. Ale pamiętaj by mieć zapas życia, bo przy upadku z tak dużej wysokości stracisz go trochę. Wróć do drugich schodów, ale zamiast na górę idź w lewo. Znajdziesz tam 3 przełącznik. Cofnij się do głównego placu (tego z początku poziomu, gdzie znajduje się niebieski fruwający znak) i idź w lewo. Przeskocz po 2 kamieniach. Po lewej zobaczysz półkę skalną z przyciskiem.

Uaktywnij go, wróć na kamienie i zabij wszystkich przeciwników. Po wystających ze ściany głowach i ruchomej platformie dostaniesz się do wieży. Zabierz kolejnego Skittlesa® i użyj przycisku wprawiającego w ruch nową platformę. Trafisz na wyższy poziom, gdzie znajdziesz ostatni już kamienny przełącznik. Wróć do kraty, którą otworzyłeś na początku i dzięki platformie przedostań się na drugą stronę. Na dole znajdziesz pomieszczenie z eliksirem uzdrawiającym. Weź go, wróć na górę i udaj się w prawo. Idąc i skacząc po kamiennych głowach dotrzesz do mini bosa. Nie jest on zbyt trudnym przeciwnikiem. Świetnie sprawdza się tutaj czar spowalniający. Po pokonaniu go przełącz 3 dźwignie i wskocz do dziury.

LOCHY OGRIME

Idź ciągle przed siebie. Obojętnie jak pójdziesz i tak trafisz do komnaty z wrogiem pilnującym klucza. Zabij go i otwórz kratę, której strzegł. Zbierz eliksiry i pójdź do pokoju z 2 wajchami. Użyj 2 razy lewej, potem 3 razy prawej i na końcu 5 razy lewej. Weź to co się pojawi i skacz na dół. By przejść przez tunel trzeba użyć czaru Kocie Oczy. Wespnij się po linie, zbierz gąbczaki i idź przed siebie. Z bezpiecznej odległości załatw przeciwnika, a następnie dzięki gąbczakom dostań się na drugi brzeg. Użyj przycisku ukrytego z tyłu kolumny. Wróć na brzeg, z którego przyszedłeś, po czym skręć w lewo. Widzisz klucz? Zaraz będzie twój. Wciśnij przycisk i idź do kolejnego przy zamkniętych drzwiach. Dzięki temu kamienie ustawią się tak, że będziesz mógł zdobyć klucz. Otwórz nim drzwi i użyj kolejnego przycisku (pomoże Ci w tym gąbczak). Wróć do głównego pomieszczenia. Teraz skacząc po platformach i używając przycisków musisz się dostać do okna położonego po lewej stronie u góry. Znajdziesz tam mechanizm, który pozwoli dotrzeć Ci do wieży. Wejdź najwyżej jak tylko będziesz mógł i rozpraw się z chmarą strzelających potworków. By dostać się na najwyższe półki skalne odszukaj przycisk znajdujący się w jednym z pomieszczeń rozmieszczonych



wokół wieży. Gdy już go znajdziesz, po belce dostaniesz się na samą górę. Uwolnij więźnia (pilnującego go strażnika najlepiej wysadzić). Po krótkiej rozmowie podejdź do okna i użyj liny. Teraz już tylko pozostało Ci wejście do Świętego Kręgu.

LYNLORA

Idź do Gannish, od której dostaniesz partyturę. Potem pobiegnij na rynek, gdzie od 4 rękiego stwora z rogami w zamian za monetę z Ogmire zdobędziesz gwizdek. Idź na miejsce, w którym kiedyś była katapulta i użyj go.

BAZA POWIETRZNYCH PIRATÓW

Idź na prawo i poczekaj aż latające poduszki utworzą schody do dywanu. Z niego będziesz musiał skakać na kolejne podlatujące dywany, które zaprowadzą Cię do platformy podczepionej do 2 balonów. Stąd musisz skoczyć na czerwony dywan, potem na powietrzny statek i na kolejny czerwony dywan, który zabierze Cię do domku z odpoczywającym piratem. Porozmawiaj z nim, wyjdź na zewnątrz i wskocz na dywan czekający po lewej. Gdy tylko podleci drugi, od razu przedostań się na niego. Poczekaj aż pierwszy na chwilę ustawi się pionowo, po czym wróć szybko na niego. W ten sposób skacząc z dywanu na dywan dotrzesz do małych platform ze śmigłami. Za ich pomocą musisz dostać się na szczyt wieży, gdzie na ziemi leży okrągły dywan. Gdy już wzbijesz się w powietrze, podlecisz do czerwonego dywanu, który zabierze cię na platformę. Pobiegnij do dywanu czekającego na wprost a dotrzesz do drugiego pirata. Porozmawiaj z nim, wyjdź na zewnątrz, wskocz na balon po lewej i poczekaj na dywan. Zaniesie Cię on do kolejnego, dzięki czemu trafisz na platformę z balonami. Teraz czeka cię skakanie po poduszkach, ale uważaj bo musisz to zrobić w ściśle ustalonej kolejności. Oto ona: czerwona, pomarańczowa, jasnozielona, ciemnozielona, filoetowa, zielone krzesło. Tą kombinacje musisz powtórzyć jeszcze 2 razy, tyle tylko, że podczas kończenia trzeciej z nich zamiast na krzesło skaczesz już na statek. Wbiegnij po schodach na górę, skręć w prawo i w dół. Po rozmowie zostaniesz przeniesiony do Lynlory.

LYNLORA

Po rozmowie z Gannish, użyj czaro Oko Prawdy i udaj się do Świętego Kręgu.

WZGÓRZA ZENÍDŻAI

W tej planszy spotykamy się z nowym rodzajem przeciwników. Są to bardzo szybcy i celni łucznicy. Najlepszym sposobem na nich jest walka z dystansu przy zastosowaniu strafeów. Po rozmowie z Chińczykiem udaj się dalej ścieżką. Zabij 2 natrętne ptaki, a na rozwidleniu idź na lewo. Trafisz do domku, w którym jest eliksir. Zabierz go, obejdź budowlę i kieruj się ciągle prosto póki nie dotrzesz do mostu. Przejdź przez niego i znowu skieruj się w lewo. Rozwal dużą grupę wrogów przed domkiem i zabierz z niego wazę oraz Skittlesa®. Wróć do rozstaju, i potraktuj krzaki Ognistą Kulą. Weź pióro, załatw 2 łuczników, którzy pojawią się znikąd (jeden będzie chciał Cię zajść od tyłu). Czarem ożyw posąg. Biegnij dalej do przodu zbierając pióra. Gdy dotrzesz na wzgórze napełnij wazę wodą. By zdobyć nasiona musisz ożywić smoka. Po prawej, przy rozwalonym moście powinieneś zobaczyć pióro. Weź je i idź jedyną możliwą drogą. Dotrzesz do dużego mostu. Jednak zamiast na niego skieruj się w lewo po kolejne pióro i dalej cały czas prosto. Gdy dotrzesz do wioski zobaczysz ptaka siedzącego na pierwszej chacie po prawej. Zbaw go ziarnami i biegnij dalej prosto. Za mostem musisz ożywić smoka. Następnie podejdź do rosnących nieopodal winogron i użyj na nich ptaka. Biegnij cały czas prosto aż do zamku. W środku są 2 następne pióra, trzecie jest na tyłach budowli, a czwarte w jaskini, do której prowadzą drzwi naprzeciwko wejścia do zamku. Pobiegnij dalej ciągle trzymaj się prawej strony. Za małym podniszczonym budynkiem znajdują się kolejne pióra. Idź dalej i znowu skręć w prawo, a znajdziesz ostatnie pióro pilnowane przez kapitana strzelców. Poczęstuj go kilkoma ognistymi kulami i biegnij dalej aż do mostu. Zabierz zielonego Skittlesa®, pogadaj z posągami po czym podejdź do drzewa. Najpierw użyj na nim wody, potem piór, a na końcu ziarna. Tak oto zdobyłeś 2 ptaka. W celu ukończenia poziomu przejdź przez most.

WIOSKA SMOKÓW

Przeczytaj napis na kamieniu, rozpraw się z przeciwnikami, a następnie weź czerwonego Skittlesa®. Dzieki czarowi Fakir możesz teraz przejść po lawie, by zdobyć 2 eliksiry i trzęsiskałe. Wróć do kamienia z inskrypcją i ponownie użyj tego samego czaru, a znajdziesz się na wyspie, gdzie zdobędziesz 3 miny. Cofnij się na stały ląd i biegnij do przodu.

1. Lodowy smok

Za mostem zobaczysz gong, który uaktywnisz miną. Wejdź do środka. By unikać pułapek w postaci ziejących chłodem smoczych głów idź zawsze blisko przeciwnej ściany. Gdy dotrzesz do głównej komnaty spotkasz lodowego smoka. Jest to banalny przeciwnik. Najpierw rzucamy szał, a potem z bezpiecznej odległości traktujemy go kulami ognia. Na zewnątrz wyjdź drugą stroną i idź prosto. Po ożywieniu skamieniałego krzaku dostaniemy ziarna. Wróć do wyjścia, po czym skręć w prawo. Po użyciu ziaren na ptaku zdobędziesz trzeciego zwierzaka oraz zielonego Skittlesa®. Udaj się na drugą stronę planszy. Ochłodź klucz lodowym pociskiem. Użyj czaru Fakir, weź klucz i idź prosto. Na rozwidleniu najpierw w prawo po lont. Wróć i udaj się w lewo. Uważaj na czającego się z tyłu strzelca. Przejdź przez bramę, włóż lont do armaty, podpal go czarem i wskakuj do środka.

2. Ognisty Smok

Gdy wylądujesz na wzgórzu od razu zaatakuje Cię dwóch strzelców. Rozwal ich, po czym użyj miny na gongu. W środku czeka Ognisty Smok. Pokonaj go, wyjdź na zewnątrz i biegnij do przodu zabijając po drodze wszystkich oponentów. Za mostem są drzwi, które musisz otworzyć kluczem. Jednak nim to zrobisz przygotuj się na walkę z bossem (najlepsze kombo to spowolnienie i lodowy pocisk). Pokonaj go i biegnij do przodu. Gdy dotrzesz do krawędzi ustaw się tak, by słońce znalazło się pomiędzy szczytami wzgórz. Patrz w górę i idź do przodu, a przejdziesz po niewidzialnym moście na drugą stronę.

3. Czarny Smok

Idź cały czas do przodu, póki nie dotrzesz do ostatniego gongu. Użyj go i udaj się na pojedynek z trzecim smokiem. Zastosuj standardową taktykę i strzelaj do niego Pryzmatycznymi Pociskami.

PAŁAC GENERAŁA QUANGA

W pałacu powita cię banalny boss. Wejdź na jeden z kamieni leżących w wodzie, gdzie będziesz bezpieczny. Teraz wystarczy tylko trzymać cały czas klawisz skoku i traktować oponenta jakimiś ofensywnymi czarami. W dalszej części planszy będziesz często napotykał się na rycerzy. Pamiętaj, że są oni odporni na magię i trzeba z nimi walczyć w tradycyjny sposób. Przejdź przez drzwi. Do wyboru będziesz miał 3 drogi. Musisz pójść w prawo. Ale nim to zrobisz otwórz sobie drzwi na wprost, co ułatwi Ci orientacje później. Idąc drogą po prawej trafisz do komnaty z drzwiami i ukrytymi w ścianach pułapkami. W trzecich drzwiach po lewej znajdziesz fragment zbroi. Dzięki pierwszym drzwiom po lewej trafisz do pomieszczenia z dziurą w podłodze. Obejdź ją i użyj czaru na przycisku. Weź kolejną cześć zbroi, po czym wróć do hali z pułapkami w ścianach. Skręć w lewo i idź prosto do jedynych drzwi. W ten sposób trafisz do korytarza z 2 parami drzwi po lewej stronie. W pierwszych jest hełm. By go zdobyć skieruj się do drugich drzwi i wciśnij przełącznik strzeżony przez ostrza. Gdy już to zrobisz wróć do tego miejsca, ale zamiast do przycisku idź w lewo. Trafisz do korytarza z 4 wejściami. To po lewej prowadzi do miejsca, w którym rozpoczynałeś level, po prawej znajduje się przedsionek skarbca. Idź prosto i wejdź w małe drzwi po przeciwnej stronie komnaty. Znajdziesz tam następny fragment zbroi. Skręć w drzwi po prawej i idź do następnego pomieszczenia, gdzie znowu będzie trzeba skręcić w prawo. Ostatniego kawałka zbroi broni 2 rycerzy. Weź go i wracaj. Teraz możesz wejść do przedsionka skarbca. Podejdź do piedestału, na którym stoją same buty i złóż rycerza. Rycerz ożyje, ale zamiast podziękować zaatakuje Cię. Przyskocz do niego i wal ciągle kijem. Nie próbuj uciekać bo od razu zginiesz. Jeżeli go pokonasz, dostaniesz mechaniczną zębatkę. Użyj jej na piedestale, po czym udaj się do nowo otwartych drzwi. Skręć w prawo i wejdź w drzwi po lewej a trafisz do księżniczki. Porozmawiaj z nią, a następnie weź spinkę do włosów z komody. Wróć do hali, w której walczyłeś z rycerzem i użyj spinki na świecących drzwiach. Zabij wszystkich łuczników w pomieszczeniu. Wejdź do małego pokoiku. Lalki strzeże boss. Najlepiej trzymać go Ognistymi Kulami na odległość. Gdy już go pokonasz zanieś zabawkę księżniczce. W zamian dostaniesz czwartego ptaka i kawałek lalki. Wróć do holu, gdzie znajdziesz otwartą ostatnią parę drzwi. Pokonaj strażników w komnacie i skręć lewo. Idź cały czas do przodu. W pomieszczeniu znajdziesz Skittlesa® i zegar. Wróć teraz do mijanego po drodze tronu. Za nim znajduje się ochrona Generała Quanga i sam despota śpiący w pokoju po prawej. Dzięki kawałkowi lalki zdobędziesz szklane oko, które musisz użyć w komnacie naprzeciw. Właśnie zdobyłeś kolejny pryzmat. Teraz biegnij do komnaty Quanga i wyjdź drugim wyjściem. Podejdź do stołu, a po animacji do bramy wyjściowej, przy której musisz użyć zegara.

LYNLORA

Udaj się do Gannish. Dostaniesz ciasto, które zamienisz na targowisku na talerz u pierwszego kupca po lewej. Za talerz kolekcjoner znaczków da Ci sztabkę miedzi. Użyj jej na prasie i idź targować się z 4 rękim handlarzem. Wybierz kamerton najbardziej na lewo (typ E). Użyj go na prasie, po czym pobiegnij do dobrze Ci już znanej jaskini. Przejdź przez drzwi i rozpocznij jazdę na Piszczaku. Twoim celem jest uzbieranie określonej ilości kryształów. Pamiętaj by jechać bardzo ostrożnie, bo zwierze jest wyjątkowo podatne na obrażenia. Po zebraniu 100% przeniesiesz się do kolejnego świata.

KRĘGI KAMIENISKA

Idź przed siebie, a po przerywniku filmowym weź Trzęsiskałę znajdującą się po prawej. Pobiegnij w lewo, a dotrzesz do domku. Użyj Trzęsiskały i weź wszystko, co jest w środku. Wróć się i idź do oceanu. Zobaczysz wężowatego potwora. Lodowym Pociskiem stwórz kry na wodzie, dzięki czemu będziesz mógł się do niego zbliżyć. Gdy to zrobisz, poczwara połknie Cię, ale za chwilę wypluje z nowym przedmiotem w inwentarzu. Udaj się do kamiennych kręgów i włóż kalendarz do słupa. Jest on rozwiązaniem zagadki. Kolejność w jakiej trzeba stanąć na kamienie to: prawy, środkowy, lewy. Skieruj się do Obserwatora, którego zbudziłeś. Daj mu pudełko z chaty, a dostaniesz klucz do drugiego kalendarza. Weź leżącego obok fioletowego Skittlesa®, bez którego nie będzie można ukończyć planszy. Skręć w lewo, po czym idź do momentu, gdy po prawej stronie nie zobaczysz dziury. Użyj czaru zmniejszenie i przedostań się na drugą stronę. Tam pokonaj kolejnego banalnego bossa. Kratę w wieży otwórz łomem. Wróć i idź w drugą odnogę, a znajdziesz drugi kalendarz. Ponownie zacznij od włożenia klucza do słupa, kombinacja przycisków jest równie banalna jak poprzednio. Drugi Obserwator da Ci lusterko. Pobiegnij do będącej nieopodal studni i wykorzystaj łańcuch. Na dole dzięki lusterku dostaniesz 3 klucz i kolejnego Skittlesa® oraz odkryjesz sekretne drzwi. Przejdź przez nie, a w końcu odnajdziesz ostatni kalendarz. Prawidłowa kombinacja to: lewy 6 razy, środkowy 5, prawy 3.

NIŻSZE LEŻA GOBLINÓW

Użyj Pomniejszenia by wyjść z celi. Skręć w lewo, potem w prawo. Znajdziesz więzionego Goblina. Pogadaj z nim i idź prosto. Dojdziesz do pomieszczenia, w którym na stole leży kanapka. Nim ją weźmiesz i wrócisz do więźnia, będziesz musiał pokonać bossa. W zamian za jedzenie dostaniesz kartę wstępu. Idź do drzwi na wprost klatek. Skręć w lewo, po czym weź baterię z celi znajdującej się za paszczą ziejącą oparami. Teraz trzeba znaleźć 10 ładunków, by ją naładować. Jednak wpierw pobiegnij w prawo, wejdź w rozsuwane drzwi po lewej na końcu korytarza, gdzie jest nowy Skittles®. Po naładowaniu baterii pobiegnij do pomieszczenia gdzie był boss. Użyj baterii i karty dostępu a wjedziesz windą na 2 poziom. Idź przez drzwi. Znajdziesz kolejną baterię, którą trzeba naładować. Na końcu korytarza są drzwi, ale tam pójdziesz potem. Teraz skręć w prawo i nie ruszając żadnych przełączników pozabijaj wszystkich wrogów w okolicy. Znajdziesz tutaj 2 wajchy. Obie muszą być ustawione w pozycji górnej. Wróć do korytarza, po czym skieruj się do drzwi. Spotkasz strażnika karty. Nie przejmuj się, dorwiesz go potem. Teraz idź cały czas prosto do pokoju ze Skittlesem® chronionym przez pole siłowe. Obok znajduje się wajcha, której trzeba użyć. Weź go i biegnij do windy. Po drodze powinieneś natknąć się (jeżeli nie, to pobiegaj chwilę po okolicy) na strażnik karty dostępu. Przywal mu parę razy kijem, zabierz co będzie Ci potrzebne i udaj się do windy.

GÓRNE LEŻA GOBLINÓW

Wyjdź z windy, a po prawej zobaczysz ładunek energii. Pobiegnij prosto, weź baterię znajdującą się na korytarzu i wróć po niego. Idź tak, jak prowadzi korytarz dopóki nie zobaczysz szczeliny po prawej stronie. W nowym pomieszczeniu po prawej stoi piedestał. Stań na niego, po czym strzel błyskawicą. Pobiegnij na lewo, gdzie znajdziesz kartę dostępu. Wróć do korytarza, z którego tu przyszedłeś, idź dalej i skieruj się na schody po lewej. Wyjdziesz w kolejnym korytarzu. Na prawo znajduje się winda, ale na razie nie możesz jeszcze z niej skorzystać. Dlatego idź przez szczelinę na wprost. Znajdziesz drugi piedestał. Teraz biegnij tak jak prowadzi korytarz. W rogu zobaczysz trzeci już piedestał a obok niego wejście do komnaty. Rzuć na siebie Odporność i wbiegnij do środka (nie próbuj się cofać bo natkniesz się na 3 przeciwników, którzy z nikąd pojawią

się za twoimi plecami). Oczyść pomieszczenie, obsłuż ostatni piedestał, dzięki czemu wyłączysz pole ochronne. Teraz strzelaj Lodowym Pociskiem dopóki mechanizm się nie zatrzyma. Następnie zabierz kryształ i biegnij do windy. Gdy dojedziesz na górę załatw przeciwników i poszukaj wynalazcy majstrującego coś przy stole. Po rozmowie zostaniesz przez niego zaatakowany, ale kilka razów kijem szybko nauczy go szacunku do silniejszych. Użyj kryształu na maszynie leżącej na stole a uzyskasz przenośny wehikuł czasu. Skieruj się do drzwi po lewej, wejdź po schodach i idź prosto. W komnacie zobaczysz martwego potwora. Musisz go ożywić i zabić ponownie. Najlepiej osłabić go Pijawką, ewentualnie poprawić Błyskawicą, jednak najskuteczniejszą bronią będzie kij.

CMENTARZYSKO

Podejdź do skały ze skorpionem i przeczytaj napis. Idź dalej, a znajdziesz pojemnik na jad skorpionów. Po prawej jest wieża do, której musisz się udać. Ale nim tam trafisz skręć wpierw w lewo i ożyw ruszające się kości. Po pokonaniu przeciwnika (najlepiej błyskawicą) dostaniesz 10% skorpionowego jadu, który musisz uzbierać. Idź do wieży. W środku używając przenośnego wehikułu czasu musisz powciskać leżące na ziemi kamienie, tak, by 2 znaki na piedestale przedstawiały symbole rąk. Gdy już to zrobisz (naciśnij po kolej wszystkie kamienie), podejdź i wciśnij przycisk, a wyłączysz pole chroniące buty. Weź je, wyjdź z wierzy, skręć w lewo i kieruj się ciągle przed siebie. W ten sposób dotrzesz do dużego zwierzęcego szkieletu zagradzającego Ci drogę. Skorzystaj z czaru pomniejszenia. Powinieneś widzieć drugą wieże. Udaj się do niej, a znajdziesz tam suknię. Mechanizm wyłączający pole siłowe jest taki sam jak poprzednio, tylko, że tym razem jest ciut trudniej. Wciśnij 2 razy kamień znajdujący się na prawo od Ciebie, potem raz lewy, znowu 2 razy prawy i na zakończenie jeszcze raz lewy. Zabierz swój nowy nabytek, po czym wyjdź na zewnątrz. Po kościanym moście przejdź do kupy czaszek, gdzie zdobędziesz Skittlesa®. Teraz wróć a za wieżą zobaczysz kanon wypełniony lawą. Ostatnia wieża jest po jego drugiej stronie. Przygotuj czar Fakir na wszelki wypadek i skacząc po występach skalnych dostań się na przeciwległy brzeg. Pomniejsz się i zabierz eliksir uzdrawiający, który jest w zwierzęcej czaszce. Po lewej powinieneś widzieć wieże. Jednak wpierw idź przed siebie, ożyw ruszające się kości i po stoczonej walce pobiegnij w prawo. Znajdziesz wielką czaszkę. W jej środku czeka na Ciebie kolejny Skittles®. Do ostatniej wieży idź dopiero, gdy będziesz miał pełną butelkę jadu. Zabierz stamtąd medalion, po czym wróć do drugiej wieży. Na prawo zobaczysz kamienny krąg, z którego w niebo strzelają czerwone smugi światła. Na drzewie połóż znalezione części garderoby, a na koniec ożyw je wehikułem czasu.

LYNLORA

Po rozmowie z Gannish skieruj się na targ. U handlarza w czerwonym wdzianku zamienisz wehikuł czasu na demona drewna. Idź do sprzedawcy naprzeciw i zamień swój nowy nabytek na łódkę zabawkę. Wyjdź z wioski i biegnij cały czas skręcając w prawo. Przy ściętym drzewie pójdź na lewo, a na kolejnym rozwidleniu w prawo. Trafisz do leżącego pniaka. Pomniejsz się i podejdź do wody, po czym użyj łódki.

KRAINA LUDU TWELL

W tej planszy twoim zadaniem jest odzyskanie pięciu eliksirów. Są one w posiadaniu 5 owadów, które będziesz musiał zabić. Pobiegnij prosto i skręć w prawo, a zdobędziesz pierwszy napój. Cofnij się i idź w lewo. Zabij przeciwników, przeskocz po liściach i weź żółty eliksir. Biegnij w prawo, oczyść teren, ale zamiast przedostać się na drugi brzeg po napój idź znowu w prawo. Tutaj znajdziesz przedostatni eliksir. Teraz wróć, przepraw się na drugą stronę i podnieś prezent, który zostawił Ci owad. Użyj czaru Zasłona i po liściach przedostań się w głąb łąki. Wybij robactwo, weź ostatni napój, po czym wróć do Gannish.

CMENTARZ GARGULCÓW

Użyj po kolei czaru ożywiającego kamień na wszystkich posągach, a dostaniesz latarnię i pierwszą wskazówkę. Zdejmij czosnek z szyi wampira i pozbieraj rozrzucone po okolicy czarne wiry. Gdy natkniesz się na wampira stojącego obok świecącej trumny, zabij go i podejdź do sarkofagu. W środku zobaczysz ciało oponenta, użyj czosnku (nigdy nie używaj czosnku na pustych trumnach). Jeżeli chcesz sam bawić się w rozwiązywanie zagadek, to musisz łączyć wskazówki z napisami wyrytymi na nagrobkach koło krypty w rogu planszy. Jeżeli nie, to od razu pootwieraj wszystkie zamki. Hasła to: SILNY (kwadratowa krypta koło wejścia do katedry), WYNIK (krypta koło zabitego wampira), CIAŁO (krypta koło posągów, z którymi gadałeś) i WSPAK (krypta w skale). Litery zmieniamy używając do tego latarni. Wybierz sobie jedno z 3 wejść (zostaw na razie skalną kryptę w spokoju). W środku musisz znaleźć 2 Skittlesy® i klucz. Jeżeli wcześniej otworzyłeś już wszystkie krypty to możesz sobie podarować kompletowanie pozostałych 3 wskazówek. Cały czas musisz także zbierać czarne wiry. Krypty należy penetrować powoli, tak, by być pewnym, że każdy zabity wampir został unieruchomiony w swojej trumnie czosnkiem. Po zebraniu wszystkich rzeczy wyjdź na powierzchnie i udaj się do krypty w kamieniu. Przed wejściem zapisz stan gry. Rozwal szefa wszystkich wampirów, schowaj kij i co sił pędź w prawo, potem znów w prawo i cały czas prosto, do momentu gdy na końcu korytarza nie znajdziesz czerwonej trumny. Jeżeli zdążyłeś, unieruchom wroga czosnkiem i wróć do drzwi (otworzysz je kluczem), których pilnował by zakończyć planszę. Jeżeli sztuka ta Ci się nieudała, załaduj grę i próbuj do skutku.

BIBLIOTEKA

Z pokoju po prawej weź Skittlesa® i uzbrój się w bardzo potężny czar Pogromca Zła. Jest on nie tylko bardzo silny, ale powoduje także, że zabici wrogowie nie będą się odradzać. Wyjdź z pokoju i idź do drzwi na wprost. Po drodze zbieraj czarne wiry. Dojdziesz do pokoju z drzwiami naprzeciwko. Nim tam pójdziesz, skręć w lewo i wejdź do komnaty ukrytej za drzwiami wyglądającymi jak ściana. Zabierz Skittlesa®. W nowym pomieszczeniu rozwal demona, po czym udaj się do pokoju po prawej, gdzie jest następny Skittles®. Wyjdź i idź przed siebie. W korytarzu są dwie pary drzwi, na wprost i po prawej. Udaj się do tych pierwszych i zabierz 3 czarne wiry. Jeżeli masz już wszystkie to idź do wcześniej wspominanych drzwi po prawej. Załatw bossa i wyjdź z komnaty.

KATEDRA

Załatw atakujących Cię wrogów. Zbierz wszystkie bonusy oraz 10 czarnych dziur. Podejdź do drzwi z pieczęcią i ponownie zniszcz bossa.

DZWONNICA

Podążaj cały czas w górę zbierając eliksiry i czarne dziury (po podniesieniu każdej z nich będą pojawiać się wampiry). Dotrzesz do kolejnej pieczęci Necrotha. W środku czeka na Ciebie Mistrz Demonów. Trzymaj go na dystans, a nie będzie problemu. Pokonaj go i użyj czaru ożywiającego kamień na świecącym gargulcu.

KRÓLESTWO NECROTHA

Najpierw za pomocą błyskawicy rozwal strzelających do Ciebie Ognistymi Kulami przeciwników. Teraz musisz przeskakując po kamieniach dotrzeć do drzwi. Ponieważ odległości między platformami są bardzo duże, używaj czaru Szybowanie. Rozwal laską pudełko i weź z niej Skittlesa®. Wejdź do środka i zabij wszystkich oponentów. W ten sposób zdobędziesz pierwszą bransoletę (ważne by pozostałe układać w inwentarzu w kolejności ich zdobywania). Wyjdź z pomieszczania drzwiami na prawo. Jeden z łuczników stojących na fruwających skałach ma 2 bransoletę. Używając Szybowania dostaniesz się tam bez problemu. Jednak bądź bardzo ostrożny i często zapisuj grę, bo co jakiś czas będą pojawiać się nowi strzelający przeciwnicy. Następnie wróć do pomieszczenia. Musisz dostać się na samą górę. Na pewno widzisz drzwi porozmieszczane na różnych wysokościach. By dostać się na sam szczyt będziesz musiał przejść koło każdych z nich. Gdy tylko zbliżysz się do nich ze środka będą wyskakiwać wampiry i łucznik. Zabij wszystkich, weź ostatnią bransoletę i wróć na sam dół. Ognistą kulą spal rygiel blokujący drzwi i wejdź do środka. By uwolnić matkę musisz wcisnąć wszystkie 6 przycisków w odpowiedniej kolejności. Jeżeli wcześniej układałeś odpowiednio bransolety w inwentarzu, to nie będziesz miał z tym żadnych problemów. Jeżeli nie zrobiłeś tego, to teraz musisz sprawdzić 6 kombinacji. Po uwolnieniu matki idź do drzwi, które były pokazane na filmiku. Dotrzesz do ognistej drogi. Po użyciu oka prawdy zobaczysz na ziemi odciski ludzkich stóp oraz łap gargulca. Idź wzdłuż tych pierwszych. Gdy skończy się filmik rozwal skrzynie, weź brakujące Ci fioletowe Skittlesy® i pobiegnij do matki. Użyj na niej czaru Przekazanie Magii i pozwól by sama rozprawiła się z bossem. Jednak ty nie możesz w tym czasie stać bezczynnie. Rzuć na siebie czar Odporność, po czym biegnij do stojącego nieruchomo Doriana (jeżeli zostanie zabity gra skończy się). Stań przed nim i weź na siebie wszystkie skierowane w niego Ogniste Kule (w razie potrzeby uleczaj się eliksirami). Gdy bestia zostanie już pokonana udaj się do miejsca za plecami pobitego przeciwnika. Przygotuj czar Serce Tęczy i strzel nim w podstawy wszystkich 3 kolumn. Pobiegnij do przodu, użyj zmniejszenia i wejdź do komnaty Necrotha.

SIEDZIBA NECROTHA.

Po filmiku wbiegnij na rampę, skieruj się w lewo i skacz ponad rozpadlinami. Gdy zajdziesz odpowiednio daleko włączy się drugi filmik. Teraz już tylko trzeba... nie, nie powiemy, bo nie chcemy psuć Wam zabawy. Niech każdy pokona końcowego bossa sam, własnym sposobem. Jedyną wskazówką jaką Wam damy będzie wiadomość, że Necrotha ostatecznie można zabić tylko czarem Serce Tęczy. Miłej Zabawy!!!

Indiana Jack

Pewnego dnia na jednej z wysp szczęśliwości, gdzie zwierzęta pędziły radosną egzystencje bez żadnych zmartwień trwoniąc czas na zabawach, pojawił się zły czarownik. Klątwa, którą rzucił przemieniła zwierzaki w jego służących. Na szczęście nie podziałała ona na wszystkich. Tytułowa małpka "Indiana Jack" nie została objęta działaniem czaru, stając się w ten sposób jedyną nadzieją na uratowanie krainy szczęścia. Oczywiście ty Drogi Graczu będziesz musiał się w nią wcielić i pokonać złego czarownika. Przyjrzyjmy się teraz głównemu bohaterowi tej wirtualnej przygody. Indiana Jack to "wyluzowana" małpka nosząca czapkę z daszkiem, okulary przeciwsłoneczne, skejtową koszulkę i szorty. Jednak mimo to nie budzi w graczu żadnych odczuć. Nie czujemy z nią żadnego kontaktu emocjonalnego. Równie dobrze moglibyśmy grać czarną plamą, albo kawałkiem szarej płyty chodnikowej. Twórcy gry konstruując w ten sposób główną postać chcieli wprowadzić do swojego produktu elementy humoru. Z czystym sumieniem, możemy powiedzieć, że zawiedli na całej linii. Właściwie to nie mamy za bardzo pomysłu, dlaczego ktoś miałby chęć grać w "Indiana Jack"? Dla samej oprawy graficznej, która jak na dzisiejsze czasy jest dość przeciętna, a mimo to jest największą zaletą tego słabiutkiego tytułu? Z pewnością monotonna rozgrywka nie zachęci nas do dłuższego pozostania przy komputerze. Ile można biegać po z góry wyznaczonej trasie, bijąc przeciwników, rzucając w nich bananami i skacząc po platformach? W zasadzie ciągle jest to samo, z tą tylko różnicą, że raz skaczemy po palach drewna uważając na agresywne ptaki, a raz po liliach wodnych unikając atakujących z wody wygłodniałych ryb. I tak właśnie wygląda wszystkie 10 poziomów, które musimy pokonać, aby dotrzeć do złego czarownika. Fabuła jest bardzo prosta i nieskomplikowana, do tego stopnia, że już po przejściu pierwszej planszy w ogóle o niej zapominamy. Z tego względu jedynymi, którzy znajda w tej grze jakieś zalety, będą bardzo młodzi gracze 8-10 lat. Jeśli zatem czytasz te słowa, a nie zaliczasz się do tej grupy wiekowej, to zdecydowanie odradzamy jej kupno. Choć z pewnością niewygórowana cena zachęca do jej nabycia, jednak lepiej dołożyć parę złoty więcej i kupić coś innego, przy czym naprawdę można spędzić miło trochę wolnego czasu.



Niestety gra jest bardzo monotonna i malo urozmaicona.



Choc bossowie nie sa za trudni, to i tak stanowia jeden z atutów gry.







I jeszcze jedno, autorzy najwyraźniej zapomnieli, ze najmłodsi gracze mają również swój gust i upodobania, nie da się już bezkarnie wcisnąć im czegoś, co jedynie spełnia kryterium "gra dla dzieci".



PREMIERA	Już jest
CENA	49.00 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Techland
DYSTRYBUCJA PL	Techland
INTERNET	www.techland.pl
WYMAGANIA	PII 366 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 3D

Nienajgorsza grafika, polska wersja językowa.

Nudna, nieciekawa, schematyczna i banalna gra.

Adrestem tej gry mogą być jedynie najmłodsi użytkownicy komputera. Kupujecie tylko na własną odpowiedzialność.

